БАТЛТЕХ

КАМПАНІЯ ХАОСУ

Українська Асоціація БатлТех

УАБ

СПАДКОВІ ВІЙНИ

CATALYST game labs

ВСТУП

Будь-який вправний командир може виграти одну битву, але лиш справжні лідери із навичками, волею та уявою можуть виграти війну. Як ви думаєте - вам по силам змінити хід Спадкових Війн та вписати своє ім'я в аннали історії?

Основуючись на Стартовому Наборі БатлТех та Батлтех: Броньований Бій, Кампанія Хаосу: Спадкові Війни надає правила для вибору війська та початку міні-кампанії Штурм Планети, плюс правила для створення своїх кампаній.

Сценарії з цих коробочних наборів створені як одинарні битви, що не впливають на наступні. Ці правила пропонують гру по Кампанії Хаосу - набір подій між окремими місіями, можливість встановлювати специфічні цілі для місій та розвивати свої війська.

Примітка: Перша згадка будь-якого важливого терміну виділена жирним шрифтом. Особливо важливі частини речень таком можуть бути виділені для простоти навігації.

ЩО ПОТРІБНО?

Ці Правила припускають, що у гравця є БатлТех: Броньований Бій (CAT3500D). Вони також використовують матеріали з Стартового Набору (CAT35020), Набору Мап: Луки (CAT35150) та Листи Записів: Спадкові Війни (E-CAT35RS220), але правила можуть бути використані і без цих продуктів. Однак кожен з них є логічним додатком до коробочного набору БатлТех: Броньований Бій, тому вони є тими продуктами, що ми рекомендуємо для купівлі в першу чергу для більшого занурення у всесвіт БатлТех.

В кінці цих правил ми включили путівник по іншим книгам правил та першоджерел, що знайомлять з новими типами юнітів, епох гри та додатковими місіями.

ЗМІСТ

ЯК КОРИСТУВАТИСЬ ЦИМ МОДУЛЕМ СТОР. 3
СИСТЕМА ВОЄННОГО БЮДЖЕТУ СТОР. 4
МІНІ-КАМПАНІЯ ШТУРМ ПЛАНЕТИ СТОР. 10
РОЗШИРЕННЯ ВСЕСВІТУ СТОР. 20
ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА СТОР. 26

СЦЕНАРІЇ ПРОТИ КАМПАНІЇ ХАОСУ

Стартовий Набір та Броньована Битва включають в собі сценарії. Ці готові сценарії, в яких Атакуючий, Захисник, мапи та цілі чітко і детально описані. Гравці просто беруть необхідні матеріали, налаштовують все як описано, та починають грати.

Однак є багато інших шляхів та методів гри у всесвіті БатлТех. Кампанія Хаосу додає гнучкість, дозволяючи гравцям стати хазяйвами своїх ігр. Ви обираєте мапи, ви обираєте війська для битви: тобто ви стаєте польовим командиром. Роблячи це, ви збільшете своє задоволення від БатлТеху в рази.

ЯК ВИКОРИСТОВУВАТИ ЦІ ПРАВИЛА

Кампанія Хаосу організовує кожну окрему битву у **сценарій**. Гравці вибудовують свої кампанії граючи в серію сценаріїв, при чому успіх чи поразка в досягненні **цілі** сценаріїв впливає на наступні доступні сценарії. Кожен сценарій надає загальний каркас, що допомагає **ігровим майстрам** та гравцям створювати Атакуючі та Захисні війська та додавати додаткові ефекти поля бою і місій.

Гравці обирають напрям кампанії використовуючи **Систему Воєнного Бюджету**, або **Бюджет**. **Пункти Бюджету** (ПБ) дозволяють гравцям ремонтувати пошкоджені **юніти**, покращувати своїх Мехів та пілотів та, що головніше, отримувати доступ до наступних сценаріїв для продовження кампанії. Система Воєнного Бюджету описана нижче.

Термінологія: Ці правила використовують наступну термінологію:

- **Юніт:** Термін **юніт** позначає одну ігрову одиницю, наприклад БатлМеха.
- **Військо:** Термін позначає загальний набір юнітів, що в однієї сторони є.
- **Супротивник:** Позначає військо, що буде протистояти військам гравця.

Ігровий Майстер: Система Кампаній Хаосу припускає, що одна людина візьме на себе роль ігрового майстра (ІМ), в той час як інші будуть гравцями. Робота ІМ полягає в тому, щоб прочитати сценарій, обраний гравцями, визначити Супротивника та надати лише допустиму інформацію гравцям перед боєм, щоб овни мали змогу налаштувати свої війська. ІМ контролює Супротивника під час місій, виконуючи всі переміщення та атаки проти гравців. ІМ має сплачувати **ціну місії** за кожну місію та накопичувати й витрачати Пункти Бюджету, так само як і гравці. Як результат - один гравець не може самостійно грати за допомогою Кампанії Хаосу.

Деякі групи гравців можуть захотіти передавати роль ІМ між собою з ходом місій. Один чи більше гравців можуть допомагати ІМ за потреби, якщо військо Супротивника доволі чисельне тощо.

Гравець проти Гравця: З незначними змінами місії можливо грати без ігрового майстра - лише два гравця. В такому випадку одна група буде Атакуючим, інша Захисником; однак обидві групи повинні сплачувати повну ціну місії, користуючись цим стилем гри. Незважаючи на відсутність ІМ, один гравець має прочитати всю місію повністю, висначити що сторони можуть знати, та виконати будь-які події під час місії за потреби, наприклад мінні поля. Одним способом досягнення чесної гри є гравець, що не буде приймати участь у виборі військ; після повідомлення відповідної інформації сторонам, інші гравці обирають свої війська без допомоги гравця, що вже прочитав місію повністю.

ЗВИЧАЙНА ОРГАНІЗАЦІЯ ВІЙСЬК ВНУТРІШНЬОЇ СФЕРИ

Більшість військових підрозділів у Внутрійшній Сфері об'єднують свої Мехи у чоти - чотири Мехи під керівництвом Лейтенанта.

Три чоти формують роту (дванадцять Мехів) під керівництвом Капітана
Три роти формують батальйон (тридцять шість Мехів) під керівництвом Майора
Три батальйони формують полк (108 Мехів) під керівництвом Полковника.

Кожен Великий Дім має свої назви цих звань - відповідно до своїх традицій та культурної спадщини.

СИСТЕМА ВОЄННОГО БЮДЖЕТУ

Система Воєнного Бюджету є абстракцією нагород та можливостей, які виникають поза боєм. Більше ніж просто гроші, Пункти Бюджету (ПБ) враховують абстрактні фактори, такі як популярність, контакти та перебування у потрібному місці в потрібний час. Пункти Бюджету представляють можливості, такі як участь у конкретній битві, підписання конкретного контракту, пошук та оплату транспортування війська, або придбання БатлМеху. Вони також формують бойове оточення місії, дозволяючи гравцям отримати більші виклики за більшу винагороду.

ПОЧАТОК

Обидві сторони починають Кампанію Хаосу: Спадкові Війни із **1000 Пунктами Бюджету**.

Далі гравці обирають по **12 будь-яких Мехів**. Ці юніти будуть стартовим військом, і їх не потрібно купувати за ПБ. Ці Мехи можуть бути будь-якого тонажу та варіанту - бо бо Супротивник у Кампанії Хаосу базується на війську гравців. Гравці, хто обрав легких юнітів напевне зустрінуться із легкими юнітами. В одночас, гравці, що обрали штурмових Мехів, матимуть справу з штурмовими Мехами свого Супротивника!

В якості прикладу, гравцям рекомендується обрати одну чоту легких та середніх Мехів, одну чоту середніх та важких Мехів, та одну чоту важких та штурмових Мехів. Гравці мають обирати такі юніти, які, на їх думку, будуть гарно працювати разом. Приклад гарного, збалансованого початкового війська вказано у Прикладі Роти, праворуч.

Гравцям не слід переживати про групування своїх Мехів в окремі, чітко організовані чоти. Багато місій потребують від гравців обрати лише частину від свого війська для бою, і гравцям часто потрібно обрати окремі Мехи для виконання цілей.

Вибір Супротивника: Після того, як гравці обрали 12 Мехів для стартового війська, ІМ обирає Супротивника. Військо Супротивника таких потрібно ремонтувати, заряджати та наймати персонал, як і гравцям (див. Час Мід Місіями, стор. 8). Супротивник повинен бути такого самого тонажу, як і початкове військо гравця, та не може бути більше в кількості юнітів. Якщо місія дозволяє, Супротивник може заявляти та забирати юнітів з поля бою.

Зброярство та Пілотування: Кожен стартовий Мехвоїн має Навичку Зброярства 3 та Навичку Пілотування 4.

СИСТЕМА ВОЄННОГО БЮДЖЕТУ

Більше, ніж Рота: Хоча ця кампанія і створювалась з розрахунком на війська розміром з роту, будь-які розміри військ можна використовувати. ІМ має звіритись із розділом Перетворення Пунктів Бюджету (стор. 8)для коригування витрат Бюджету між місіями.

Фракції: Сюжет більшості місій - включаючи цю кампанію - припускають, що гравці є найманцями. З деякими коригуваннями історії військо гравця може бути підрозділом Шляхетного Дому, піратом, чи навіть корпоративна оборона. Наприклад, якщо гравці вирішать використовувати підрозділ Дому - він може бути відділений від основної частини військ та направлений у відрядження. Загалом такі деталі вирішують ІМ та гравці разом.

Гравці не мають перейматись про доступ обраної фракції до бажаних гравцями Мехів. Після століть війн більшість БатлМехів було захоплено, викрадено чи забрано з поля бою кожним Великим Домом. Наймані юніти більш різнобарвні - беручи до уваги історії їх МехВоїнів.

Тим не менш, якщо ви бажаєте поринути в більш "історично-вірний" бій, подивіться на виноску Головний Список Юнітів (стор. 26)

МІСІЇ

Кожна місія складається з наступного (продивіться стор. 16)

- **Ситуація:** Описує події у всесвіту, що передували конфлікту.
- **Налаштування Гри:** Описує типи та кількість мап, що будуть використовуватись для створення **ігрової зони**. Цей розділ також описує як війська **Атакуючого** та **Захисника** створювати, та як їх **розміщати** в ігровій зоні, включаючи опис того, яку сторону вважати **домашньою** для Атакуючого та Захисника. Зауважте, що роль ггравців може змінюватись від місії до місії, змінюючись з Атакуючого на Захисника і навпаки.
- **Воєнний Бюджет:** Включає два розділи:
- **Ціна місії:** Кожна місія має **ціну** у ПБ, що включає транспортування війська, випадкові витрати, зв'язки та репутацію, необхідною для участі в цій місії. **Вона має бути сплачена до початку місії.**

ПРИКЛАД РОТИ

Всі ці Мехи обрані з коробки Броньований Бій. Їх конфігурації додають один одного, та назви чот вказують на те, як їми краще користуватись. Зауважте, що цілком припустимо брати окремих Мехів для якогось сценарію; ви не отримуєте штраф за змішування окремих Мехів з різних чот.

Бойова Чота
AWS-8Q Awesome
BLR-1G BattleMaster
CPLT-C1 Catapult
TDR-5S Thunderbolt

Ударна Чота
TDR-5SE Thunderbolt
GRF-1S Griffin
SHD-2H Shadow Hawk
WVR-6M Wolverine

Чота Переслідування
WVR-6R Wolverine
LCT-1E Locust
COM-2D Commando
COM-3A Commando

- **Опції:** Місії мають набір **опцій** з кількістю ПБ поряд з кожною. Гравці можуть обрати їх з **Планетарних Умов** чи особливих для місії умов. Гравець омже обрати всі одразу, жодну чи деякі з них задля отримання більшої кількості ПБ. Однак бонусні ПБ можна отримати лише якщо Опція обрана та хочаб одна Ціль виконана.
- **Цілі:** Всі місії мають **Цілі** з ціною ПБ біля кожної. Гравці отримують (або втрачають, якщо значення ПБ негативне) ці пункти якщо ціль виконана або відбувається (якщо негативне).
- **Спеціальні Правила:** Вказує які **Спеціальні Правила** використовують в місії; вони не потребують витрати ПБ гравцями.
- **Наступна Місія:** Вказує на наступні можливі місії, що гравець може обрати.

НАЛАШТУВАННЯ ГРИ ТА БАЛАНС

Кожна місія вказує на те, скільки військ Атакуючого та Захисника може бути на полі бою, округлюючи частки як звичайно. Ці проценти повинні біти примінені до будь-якої формули, що ІМ використовує для балансування військ; ці правила вважають що було обрано тонаж як балансування військ.

Користування процентною системою дає сумісність з більшістю методів балансування військ, та робить місії іграбельними незалежно від того, який тонаж у юнітів гравця. Це також дає гнучкість гравцям у виборі кількості юнітів для використання.

Зауважте, що проценти, вказані в місії це максимальна кількість військ гравця, що він може виставити в цьому сценарії; вони також можуть обрати меншу кількість військ. Якщо в місії не вказано інше, Супротивник завжди розраховується використовуючи тонаж війська гравців, що вони будуть виставляти, та не може розраховуватись з загального війська гравців. На додаток, Супротивник не може мати більше Мехів, ніж гравці.

МАПИ

Якщо в місії не сказано інше, використовуйте одну мапу на чоту війська гравця, округлюючи вверх. Однак багато місій вказують чітке використання мап, включаючи мінімальну необхідну кількість мап.

ПРИКЛАД

Гравці починають нову кампанію користуючись місією Зустрічний Бій, що дозволяє їм мати 33 відсотки своїх військ на столі. Гравці визначають, що в них дванадцять Мехів загальною вагою 580 тон. Для балансування використовується тонаж, 33% з їх 580 тон може бути обрано, що дорівнює 191,4 тоні, округлюючи до 190 тон. Вони вирішують обрати три меха, Гріфіна (Griffin), Вулверіна (Wolverine) та Катапульт (Catapult), загальною вагою 175 тон.

Захисником в цій місії буде ІМ; Захисник також може виставити 33 відсотки від свого війська. Обираються Требушет (Trebuchet), Ханчбек (Hunchback) та ще одна Катепульт (Catapult), загальною вагою 165 тон. Сформоване військо ІМа задовольняє відповідне обмеження 33%, але він має пам'ятати про те, що він має виставити те саме число Мехів, що і гравці - в цьому випадку три.

КАРТКИ ПІЛОТІВ

Картки Пілотів зі Стартового Набору та Броньованого Бою додають надзвичайне різноманіття та занурення у будь-якій грі. В той час, як Зброярські Навички та Навички Пілотування можна включити до ігр по Кампанії Хаосу, **Спеціальні Здібності Пілотів** (СЗП), що є на кожній картці, складно вбудувати в кампанії. Одна СЗП у пілота на легкому Меху може бути може бути набагато корисніше та сильніша, ніж у пілота на штурмовому Меху та навпаки.

Виходяци з цього, не існує чітких інструкцій для використання СЗП по цим правилам. Навпаки - це чудова нагода для гравців самим відчути те, як відповідні СЗП впливають на гру та на кампанію в цілому. Тому гравці вільні додавати Картки Пілотів до своїх кампаній за бажанням.

За вашим бажанням можете випадково вибрати мапи, користуючись Таблицею Випадкових Мап (нижче). Перекидайте неможливі результати, так як різні мапи знаходяться на обох сторонах листів мап, а ваша ігрова група може ще не мати достатню кількість мап.

Більше Мап = Більше Часу: Гравці мають розуміти, що чим більше мап використовується, тим довше їх битва буде проходити. Більше ходів буде використано для проходу ландшафту та перешкод, більше часу на вицілення супротивника та навіть просто дістати супротивника дальністю зброї.

ЗАХІД НА ІГРОВУ ЗОНУ

Якщо Налаштування Гри місії вимагає війську "заходити з домашньої сторони в порядку Ініціативи", програвший ініціативу гравець кидає кістку та вводить в ігрову зону свого юніта, потім вигравший ініціативу гравець робить те саме, і так далі.

Юніти, що заходять на мапу, повинні використовувати Пункти Руху (ПР) для входу на перший гекс - 1 ПР для чистого гексу, 2 ПР для Рідколісся і так далі. Вони не повинні витрачати ПР на вхід на гекс вище чи нижче Рівня 0; вважайте, що юніт входить на той гекс з іншого гексу такого-самого Рівня.

Будь-яка кількість юнітів може входити через один і той самий гекс, якщо далі вони йдуть на свої гекси до кінця ходу. Якщо в місії не сказано інше, будь-який цілий гекс на домашньому краю мапи доступний для використання.

РОЗМІЩЕННЯ ПЕРЕД ІНІЦІАТИВОЮ

Якщо Налаштування Гри місії вимагає військо "розмістити перед кидками Ініціативи", то вказана сторона повинна розмістити своїх юнітів до кидків Ініціативи. Це часто трапляється, коли Захисник повинен захищати свої позиції від Атакуючого.

Якщо Налаштування Гри не має обмежень по розміщенню, військо можна розміщать будь-де в ігровій зоні. Гравці, зазвичай, хочуть зайняти найвигідніші позиції коли можуть.

В деяких місіях лише частина війська розміщається перед Ініціативою, в той час як інша частина заходить на мапу як вказано вище.

ВІДСТУП ТА ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

Будь-який юніт може за бажанням вийти з гри просто витративши ПР на досягнення домашньої сторони і вихід через неї; юніт, зробившой це виходить з гри, але не вважається знищеним. Це дозволяє гравцям залишити свої юніти після виконання (або невиконання) цілей не ризикуючи Мехом чи МехВоїном.

Аналогічно, якщо обидві сторони домовляються, що цілі досягені і нема сенсу грати далі, вони можуть обрати завершити гру не виводячи юнітів за свої домашні края мап. Крім того, що це економить час, це відображає тон Спадкових Війн, епохи, коли розсудливі польові командири відходять та дозволяють своїм супротивникам зробити те саме, коли ясно, що нема сенсу продовжувати бій.

Зауважте, в тій грі, що завершується за згодою сторін, неможливо заявити права на трофеї, та не можуть заявляти про утримання поля бою (див. Трофеї, стор 12).

ТАБЛИЦЯ ВИПАДКОВИХ МАП

Рівнини		
2К6	Мапа	Джерело
2	Луки #1	Стартовий Набір
3	Луки #2	Броньований Бій
4	Луки #3	Броньований Бій
5	Пустеля #2	Броньований Бій
6	Пустеля #3	Броньований Бій
7	Луки #1	Стартовий Набір
8	Луки #2	Броньований Бій
9	Відкрита місцевість #2	Набір Мап: Луки
10	Відкрита місцевість #3	Набір Мап: Луки
11	Пустеля #1	Стартовий Набір
12	Передова База	Набір Мап: Луки

Ліси		
2К6	Мапа	Джерело
2	Ліси	Набір Мап: Луки
3	Струмки	Набір Мап: Луки
4	Передгір'я #1	Набір Мап: Луки
5	Передгір'я #2	Набір Мап: Луки
6	Пагорби #1	Набір Мап: Луки
7	Пагорби #2	Набір Мап: Луки
8	Пагорби #3	Набір Мап: Луки
9	Ліси	Набір Мап: Луки
10	Струмки	Набір Мап: Луки
11	Озера	Набір Мап: Луки
12	Річковий Центр зв'язку	Набір Мап: Луки

ЧАС МІЖ СЦЕНАРІЯМИ

Те, що трапляється між місіями, може бути настільки важливо для кампанії, як і самі місії. Між місіями гравці можуть витрачати ПБ для покращення свого персоналу, для ремонту та перезарядки, для придбання нового обладнання. Всі витрати ПБ повинні бути зроблені перед вибором наступної місії. ПБ не можна витрачати під час місії.

Коли ви витрачаєте ПБ між місіями, майте на увазі, що наступна місія теж купується за Пункти Бюджету - надмірна витрата на обладнання може призвести до тупікової ситуації!

ПЕРЕТВОРЕННЯ ПУНКТІВ ВОЄННОГО БЮДЖЕТУ

Для того, щоб витратити ПБ між місіями, їх потрібно перетворити на **Пункти Підтримки** (ПП). Для цього треба помножити кількість ПБ на відповідний **Множник Базового Числа Війська** гравця. Цей множник визначається з того, скільки базових юнітів можна зробити зі стартового війська гравця.Для цього потрібно розбити війська на чоти по чотири Мехи, і отриману кількість чот округлити вверх. Цей модифікатор може змінюватись з плином кампанії, з тим як військо збільшується чи зменшується.

Перетворення можна робити і в зворотній бік - треба поділити ПП на Множник Базового Числа Війська. Це може стати у нагоді, якщо гравець отримав ПП від продажу непотрібних юнітів, і хоче витратити їх на придбання нової місії.

ПРИКЛАД

Пол почав кампанію з дев'ятью Мехами. Так-як його військо організоване в чоти по чотири Мехи, його Множник Базового Числа Війська буде 9/4 = 2,25, що округлюється до 3. Після своєї першої місії він хоче перетворити 150 Пунктів Бюджету в Пункти Підтримки; перемножуючи Множник Базового Числа Війська на 3 він отримує 450 Пунктів Підтримки.

Після завершення іншої місії Пол отримав чотири нові Мехи як трофеї, збільшуючи його військо до 13 юнітів. Перераховуючи свій Множник Базовго Числа Війська, він ділить кількість своїх юнітів, 13, на 4, що дає йому 3,25, округлюючи до 4.

Пол вирішує перетворити 150 Пунктів Бюджету в Пункти підтримки щоб полагодити юніти та перезарядити зброю своїх нових юнітів. З Множником Базового Числа Війська 4 (13 юнітів у чотах по 4 це 3,25, округлюючи до 4), його 150 Пунктів Бюджету перетворюються в 600 Пунктів Підтримки.

Примітка: ПП не можна переносити між місіями; невитрачені ПП можна перетворити на ПБ, як вказано вище.

РЕМОНТ, КУПІВЛЯ ТА ІНШІ ВИТРАТИ

Пункти Підтримки можна використовувати на **ремонт** та **купівлю** нових юнітів чи персоналу, як вказано в Таблиці Вартості Дій Підтримки праворуч.

Ремонт: Витрата ПП на ремонт броні Меха чи його внутрішньої структури лагодить всі його пошкодження на всьому Меху. Винятком є такий випадок, коли гравець витрачає ПП для ремонту броні Меха, і одна чи більше локацій досі мають пошкодження внутрішньої структури. В такому випадку вся броня відновлюється окрім локацій із пошкодженням внутрішньої структури; ці локації не відновлюють жодний пункт броні. Це може бути необхідним, коли ПБ чи ПП закінчуються, але це значить, що гравець в кінці-кінців матиме витратити ПП для ремонту внутрішньої структури, і потім знову витратити ПП на ремонт всієї броні Меха. Коли витрачаються Пункти Підтримки на ремонт внутрішньої структури, всі критичні пошкодження прибираються та вся внутрішня структура відновлюється, навіть на відсутніх локаціях. (**Підказка:** Коли ремонтується броня чи внутрішня стуктура, то ремонтується весь Мех - пам'ятайте це; інколи можна ві ремонтувати юніт, якщо пошкодження доволі незначні.)

Боєприпаси та Придбані Юніти: Наново придбані юніти прибувають завжди з повним комплектом боєприпасів.

Нові МехВоїни: Наново найняті МехВоїни завджи зі Звичайними здатностями - Зброярська Навичка 4, Навичка Пілотування 5. Зауважте, що ці МехВоїни трохи гірше від тих, з якими ви починаєте кампанію - непогано було б зберегти своїх початкових МехВоїнів живими та здоровими!

ЗНИЩЕНІ ПРОТИ ПОВНІСТЮ ЗНИЩЕНІ

Юніт може бути заявлено "знищеним" під час гри, як описано в Правилах Броньованого Бою (стор. 35). Однак бувають ситуації, коли юніт "знищено" в рамках бою, але не знищено в рамках кампанії. Іншими словами, є можливість знищеного під час бою юніта відновити між місіями.

Мех по-справжньому знищено лише коли внутрішня структура Центрального Торсу знищена. Наприклад, як вказано в Таблиці Вартості Дій Підтримки, такі Мехи не можна відновити. Всі інші пошкодження, достатні для заявлення, що юніт "знищено" під час бою, можна відремонтувати між місіями, включаючи знищену локацію Голови (однак в такому випадку потрібно буде найняти нового МехВоїна).

ТАБЛИЦЯ ВАРТОСТІ ДІЙ ПІДТРИМКИ

Дія	Вартість у ПП
Відремонтувати всю броню Меха*	= Тонаж
Відремонтувати всю внутрішню структуру Меха**	= Тонаж
Придбати Меха	= Тонаж x 10
Продаж Меха***	= Тонаж x 5
Перезарядити Юніта (за тону боєприпасів)	= 5
Найняти нового Мехвоїна****	= 30
Вилікувати МехВоїна	= 100 за Поранення

* Броня відновлюється лише у локаціях, де нема пошкодження внутрішньої структури.
** Мехи, чия внутрішня структура центрального торсу знижена до 0, не можна відремонтувати.
*** Мех має бути повністю відремонтований перед продажем.
**** Не приходить зі своїм Мехом; новий Мех потрібно придбати або отримати як трофей.

ПРОГРЕС НАВИЧОК

Між місіями персонал, що приймав участь в останній місії може покращити свої Навички Зброярства та Пілотування, витративши Вартість у ПП в Таблиці Прогресу Навичок. Персонал, що не приймав участь в останній місії, також може покращити свої навички, але за потрійною ціною від тої, що вказана в Таблиці Прогресу Навичок.

Персонал може покращити конкретну навичку лише на один пункт між місіями. Наприклад, МехВоїн може покращити або Навичку Пілотування, або Зброярську на один пункт, або обидві одразу по пункту, але не можуть покращити Навички на два чи більше пунктів за раз.

Підказка: Покращення навичок МехВоїнів є ключовим в покращенні війська гравців та їх шансів на успіх, і покращувати навички треба першочергово.

Спеціальні Здатності Пілотів: Гравець може придбати будь-яку Спеціальну Здатність Пілота, що вказані на Картках МехВоїнів з Стартового Набору чи Броньованого Бою. Якщо вони купляють таку Здатність, то вони не можуть покращувати свої Навички до кінця наступного бою. МехВоїн, що отримує Спеціальну Здатність Пілота повинен приймати участь в останньому бою. Пам'ятайте, що, як вказано на примітці Картки Пілотів, СЗП можуть бути проблематичними для цієї кампанії. Всі такі придбання мають бути обережними та зі згоди всієї групи гравців.

ТАБЛИЦЯ ПРОГРЕСУ НАВИЧОК

Навичка	Вартість у ПП
Зброярська Навичка МехВоїна -1	= 200
Навичка Пілотування МехВоїна -1	= 150
Спеціальна Навичка Мехвоїна	= Пункти Вартості x 100

ПОЗИКА ДЛЯ БОЙОВОГО БЮДЖЕТУ

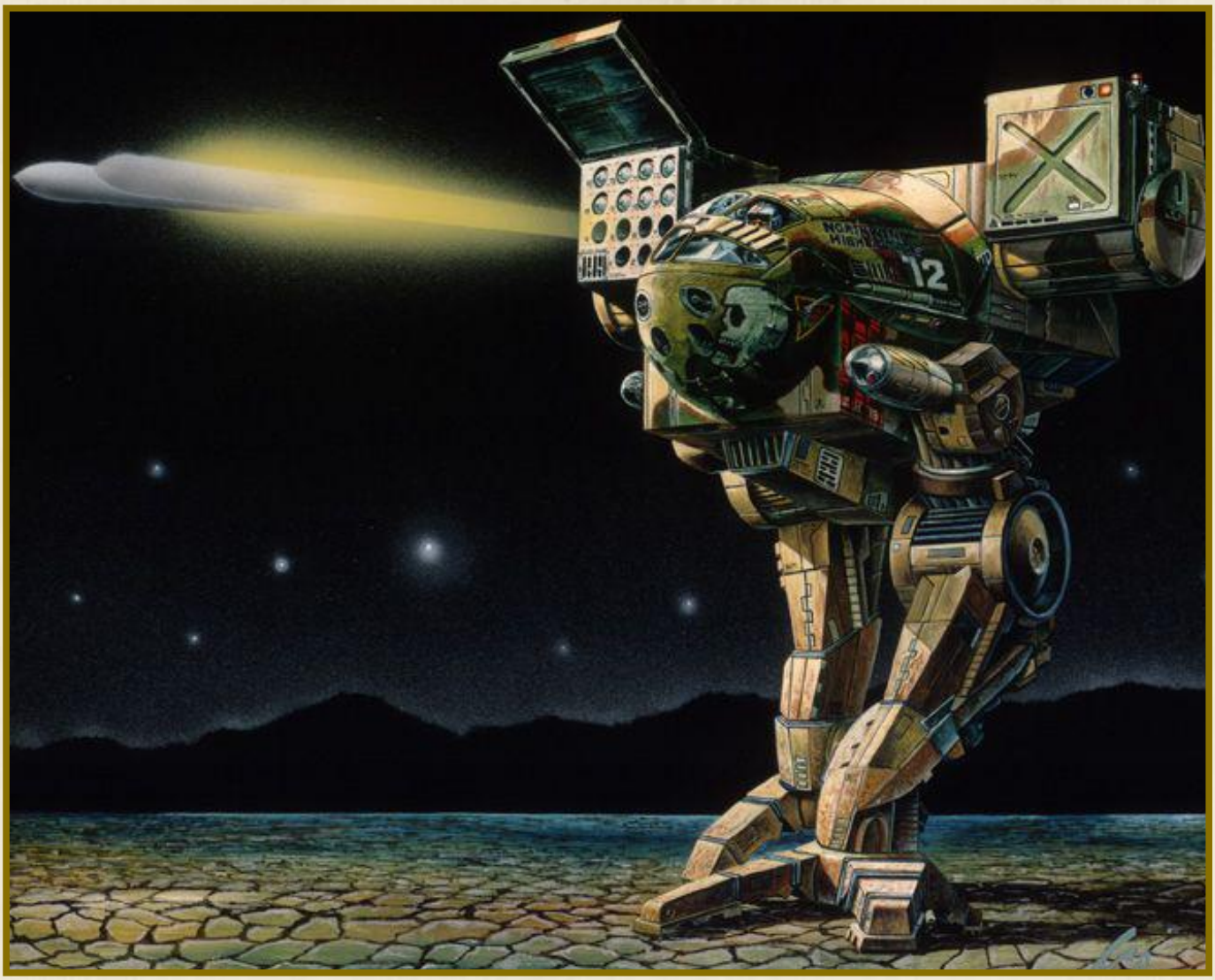
Якщо у гравців недостатньо ПБ для придбання наступної місії, вони можуть **Позичити для Бюджету** для виправлення цієї ситуації. Гравці не можуть використовувати цю позику для ремонту, придбання юнітів чи покращення навичок; Позика надається лише для придбання місії.

Всі ПБ, зароблені під час місії використовуються для покриття позики до того часу, поки не буде виплачена повністю.

Гравці не можуть позичати задля двох місій підряд. Якщо військо дозі в позиці і досі не може придбати місію, існують три варіанти.

- **Продати Активи:** Першим варіантом є продаж активів війська до тих пір, поки не накопичиться достатньо ПБ для придбання місії. Зауважте, що ремонти під час Позики заборонені, тому продаж можливий лише повністю цілих юнітів.
- **Відставка:** Другий варіант - ІМ та гравці можуть вирішити, що військо пішло у відставку та закінчити кампанію. Це може бути адекватною відповіддю, якщо продаж активів зменшить військо так, що наступні місії напевно не будуть цікавими для гри. Пам'ятайте, що цікавість та задоволення від гри мають бути головними.
- **Пропустити місію:** Третім варіантом є "пропуск" мімії. Це можливо лише коли ви в Позиці. Натомість місії, військо витрачає час на ремонти, переобладнання та винайдення шляхів доступу для наступної місії. Допускаються лише ремонти; жодна інша активність не може бути виконана замість місії, навіть якщо залишаються "вільні" ПБ. Потім гравці обирають наступну місію з розділу "Наступні Місії" тої місії, яку вони не змогли придбати. ІМ має обрати одну з Опцій зі списку в розділі Воєнний Бюджет (якщо граєте з двома сторонами, та є більш ніж одна Опція, оберіть Опцію випадково) та додайте її до нової місії, але гравці не отримають бонусні ПБ за них. Якщо обрано додаткові Опції, вони отримають бонусні ПБ як звичайно. Варіант пропуску місії може бути обрано лише один раз; якщо військо пропускає місію, грає наступну та після цього не може придбату наступну місію, вони мають або продавати активи, або йти у відставку.

МІНІ-КАМПАНІЯ ШТУРМ ПЛАНЕТИ



Ця кампанія фокусується на одиночному штурму планети, в якому гравцям потрібно отримати контроль над планетою. Захоплення планети відбувається за допомогою серії боїв, суть яких змінюватиметься від того, хто виграв попередні. З плином кампанії, виснаження стане ключовим фактором в поразці чи перемозі, тому гравці мають ретельно обирати кількість юнітів для кожного бою.

Пам'ятайте, що війська, виставлені на бій, мають співпадати по тонажу, хоча військо Захисника не може мати більше юнітів, ніж Атакуючий.

ПЛАНЕТАРНИЙ СТАН

Сценарії в правилах Броньованого Бою включають два планетарні стани: Повний Місяць та Сильний Шторм. Ці правила, разом із чотирма новими, взяті з Мануалу БатлМеха. Різноманітні стани описані в розділах Опції кожної місії.

БАГНО

Модифікатор ПР: Гекс із багном додає модифікатор +1 ПР за гекс.

КНП: Захід в гекс із багном вимагає Кидок Навички Пілотування. Всі КНП, зроблені в гексі з багном (включаючи ту, що робиться при вході в цей гекс) додають модифікатор +1.

КРИГА

Якщо приміняється на гексах з водою, то гекс вважається замерзшим, та його неможливо розбити або розтопити протягом бою.

Модифікатор ПР: Гекс із кригою додає модифікатор +1 ПР за гекс.

КНП: Захід в гекс із кригою вимагає Кидок Навички Пілотування. Всі КНП, зроблені в гексі з кригою (включаючи ту, що робиться при вході в цей гекс) додають модифікатор +3.

ЛЕГКИЙ ТУМАН

Модифікатор ПР: Додайте модифікатор +1 ПР за гекс.

ПОВНИЙ МІСЯЦЬ

Модифікатор ПР: +1 ПР за гекс.

Базове Число: Додайте +1 до всіх стрілецьких атак. Зменшіть модифікатор на 1 за кожні 20 пунктів нагріву цільового Меху (мінімум 0).

ПОМІРНИЙ ДОЩ

Базове Число: Додайте +1 до всіх стрілецьких атак.

Багно: Помірний Дощ створює модифікатори багна в усіх Чистих та Водних Глибини 0 гексах на всій ігровій зоні.

СИЛЬНИЙ ШТОРМ

Базове Число: Додайте +2 до всіх атак ракетами, та +1 до всіх балістичних атак прямою наводкою.

КНП: Додайте модифікатор +1 до всіх Кидків Навичок Пілотування.

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА КАМПАНІЇ

Розділ Спеціальні Правила в кожній місії вказує на правила, які використовуються в конкретній місії.

ПРИМУСОВИЙ ВІДСТУП

Більшість військ не будуть битись до останнього бійця. Навпаки, коли отримано значну кількість пошкоджень, вони, скоріш за все, відступлять. Правило Примусового Відступу допомагає симулювати такі ситуації.

Під час примусового відступу, Мехи повинні відступати з поля бою коли вони стали безкорисними або коли майже зруйновані (див. Критичні Пошкодження, праворуч). Мех, що виконує Примусовий Відступ, повинен завжди рухатись в сторону домашнього краю мапи. Однак Мех може не використовувати Біг, та може відступати рухаючись спиною вперед.

Відступаючі Мехи можуть атакувати ворожі Мехи, що знаходяться на відповідній відстані для збройної чи фізичної атаки.

КРИТИЧНІ ПОШКОДЖЕННЯ

Будь-який Мех, що отримав критичні пошкодження, повинен відступати з мапи. Критичні пошкодження описані нижче, і можуть складатись більше, ніж з одного пункту:

- Чотири або більше пунктів пошкодження Мехвоїна
- Знищення всіх критичних слотів сенсорів
- Одне пошкодження гіроскопа та одне пошкодження двигуна
- Два критичні пошкодження двигуна
- Один боковий торс знищено
- Пошкодження внутрішньої структури трьох чи більше кінцівок або двох чи більше локацій торсу (пошкодження внутрішньої структури торса не рахуються критичними, якщо та локація ще має передню броню)
- Втрата всієї зброї. Це відбувається, коли у Меха нема зброї (через її знищення чи закінчення боєприпасів) що може стріляти далі, ніж на 5 гексів та якщо загальна кількість пошкоджень всієї зброї Меха не перевищує 5 пунктів. Це не приміняється, якщо Мех на початку бою не міг стріляти на більше ніж 5 пунктів пошкоджень та далі ніж 5 гексів; в такому випадку цей пункт не може примінятись до такого Меха.

Коли при використанні цих правил вся зброя Меха знищена та він не може рухатись, Мех вважається знищеним. Це є додатком до звичайних правил визначення знищений Мех чи ні.

ТРОФЕЇ

Трофеї - це те знищене/понівечене обладнання, що лишилось на полі бою в кінці місії. Якщо гравці утримують поле битви в кінці місії, як вказано в правилах місії, та вони виконали хочаб одну Ціль, вони можуть заявити права на трофеї, якщо в спеціальних правилах місії не вказана заборона це робити. Зауважте, що якщо битва закінчена по спільній згоді сторін, жодна зі сторін не може заявити права на трофеї, як і жодна з них не може заявити про утримання поля битви. Але інколи краще зберегти своє військо, ніж втратити три Мехи, забираючи дві розвалюхи.

Мехи, що забрані як трофеї, можна відремонтувати користуючись Боєвим Бюджетом; пам'ятайте, що ви мусите повністю відремонтувати Мех перед його продажем.

ДЕСАНТУВАННЯ МЕХІВ (СПРОЩЕНЕ)

БатлМехи, найбільш універсальні та стійкі бойові одиниці, здатні десантуватись безпосередньо на поле бою, використовуючи спеціальне одноразове обладнання для стрибка з ДропШипа з високої атмосфери чи, навіть, з орбіти. Раптова поява багатотонного Меха, що виник нізвідки, прямо на ворожих позиціях, змінила хід багатьох битв. Ці правила взяті з розділу Правила Особливих Випадків книги правил БатлМех Мануал.

Гравці можуть обрати залишити деяку кількість військ в резерві на початку бою, якщо місія дозволяє це або всі гравці згодні.

СТРОК ДЕСАНТУВАННЯ

Час, потрібний для десантованих військ на прибуття на поле бою визначається перед боєм, або в правилах місії, або за згодою всіх гравців. Час до прибуття може бути фіксованим значенням (напр. "всі десантовані Мехи прибувають на Хід 5"), змінний (напр. "всі десантні Мехи прибувають на 1К6 ходу в битву"), або якась комбінація цих методів (напр. "Чота Альфа прибуває на Хід 2, а Чота Бета прибуває на 1К6-1 Хід після них"). Якщо гравці не можуть або не хочуть користуватись будь-яким з цих методів, то за замовченням десантовані війська прибувають на Хід 3. У всіх випадках час прибуття десанту не є секретом.

ПРИБУТТЯ

На початку ходу, в якому десантовані Мехи прибувають на поле бою, гравець, що керує ними, має потайки обрати гекс будь-де в ігровій зоні, куди десантується Мех. Це може бути зроблено написанням інформації на папірці та викладення його згорнутим на стіл. Якщо Меху заборонено перебувати на певному гексі, той гекс не може бути обрано, але з одинм виключенням: гравець може навмисно спробувати порушити правила Скупчення (див Скупчення, стор. 10 Книги Правил Броньованого Бою).

В кінці Фази Руху, після того, як всі не-десантуючися війська перемістились, потрібно виконати Кидок Навички Пілотування (стор. 40, Книга Правил Броньованого Бою) для кожного десантуючогося Меха в будь-якій послідовності. Якщо більш ніж один гравець десантує Мехів на одному ході, вирішувати ці кидки за Ініціативою, як при звичайному русі. Перед кожним кидком гравець повинен відкрити обраний гекс (якщо обидва опоненти мають війська, що десантуються в одному ході, то відкривайте гекси по черзі, як при звичайному русі). Успішний кидок означає, що Мех успішно десантувався в обраний гекс із будь-яким напрямом. Якщо кидок неуспішний, потрібно розрахувати це десантування перед початком перевірки десантування наступного Меха.

Зенітні Атаки: Всі атаки типу З (зенітні) отримують модифікатор -2 для атак проти десантуючихся Мехів.

Мінні Поля: Якщо Мех приземлюється на гекс, що містить мінне поле (стор. 14), вважайте, що Мех зайшов на гекс по землі.

Планетарний Стан: Всі модифікатори Кидків Навичок Пілотування, що використовуються в поточній місії (стор. 10) приміняються для Кидку Навички Пілотування для приземлення.

Скупчення: Згідно із правилами Скупчення (стор. 10 Книги Правил Броньованого Бою), лише один Мех може знаходитись в одному гексі в кінці Фази Руху. Якщо Мех порушує правила скупчення при приземленні, використовуйте правило Зміщення для визначення ефектів (стор. 40 Книги Правил Броньованого Бою); випадково визначте сторону для зміщення Меха (якщо декілька Мехів зміщено, випадково визначіть напрям зміщення кожного з них). Це не вважається випадковим падінням з висоти. Якщо Мех не може бути зміщено (наприклад, всі сусідні гекси є забороненими для входу), Мех вважається знищеним.

НЕВДАЛЕ ПРИЗЕМЛЕННЯ

Мех, що провалив Кидок Навички Пілотування для свого приземлення, буде як мінімум пошкоджено, або навіть знищено.

Місце: Якщо Мех неуспішно приземлюється, киньте стільки К6, скільки різниця між Цільовим Числом для Кидка Навички Пілотування та самим результатом кидка; це буде кількість гексів, на яку Мех зміститься від обраного гексу. Для визначення напряму зміщення киньте 1К6 та звіртесь з Діаграмою Зміщення (праворуч). Десантуючийся Мех приземлиться в тому напрямі на кількість гексів, що визначена вище.

Якщо в результі зміщення Мех має опинитись поза ігровою зоною, він не приземлюється і вважається знищеним для визначення перемоги в поточній місії.

Пошкодження: Мех, не неуспішно приземлився, отримує пошкодження так, якби він впав з висоти, рівної різниці між Цільовим Числом для Кидка Навички Пілотування та самим результатом кидка (див. Падіння, стор. 42 Книги Правил Броньованого Бою). Наприклад, якщо Мех з модифікованим Цільовим Числом Пілотування 6 або вище кидає 3, Мех отримає такі пошкодження, які він отримав-би від падіння з гексу висотою 3 на гекс висотою 0. Якщо КНП для приземлення має різницю більше ніж 7, Мех вважається автоматично знищеним.

Скупчення: Згідно з правилами скупчення (стор. 10 Книги Правил Броньованого Бою), лише один Мех може бути на одному гексі в кінці Фази Руху. Якщо Мех порушує правила скупчення коли він зміщується та заходить до гексу після невдалого приземлення, використовуйте правило Зміщення для визначення ефектів (стор. 40 Книги Правил Броньованого Бою); в такому випадку напрям руху падаючого Меху для всіх зміщень, що можуть відбутись, починається від гексу, в яких початково хотів той Мех приземлитись. Це автоматично вважається як випадкове падіння з висоти (стор. 44 Книги Правил Броньованого Бою).

ПІДТРИМКА НА ПОЛІ БОЮ

Артилерія, мінні поля та аерокосмічні винищувачі - та їх ефекти на полі бою - центральні елементи романів по всесвіту БатлТех. Наступні правила додають мінні поля в цю кампанію; правила взяті з розділу Підтримка на Полі Бою книги правил БатлМех Мануал.

МІННІ ПОЛЯ (СПРОЩЕНІ)

Цільове Число Рідко Скупчених Цілей: 9
Цільове Число Середньо Скупчених Цілей: 8
Цільове Число Щільно Скупчених Цілей: 7

На початку місії із заявленою наявністю мінних полів, гравець, що контролює їх, повинен записати на папері номера гексів, що містять міни. гравець може обирати будь-який повний гекс будь-де на ігровій зоні, крім водяних гексів.

Максимальне число Груп Пошкоджень мін, що може бути розміщено в одному гексі на кожній стороні гекса 6 (дивись Таблицю Підтримки на Полі Бою далі). Однак обидві сторони можуть мати мінні поля в одному гексі. Іншими словами, гравець може розмістити лише одне мінне поле Щільного Скупчення в гекс, або може розмістити три Рідко Скупчених мінних поля, або Рідко та Середньо Скупчені мінні поля. В будь-якому випадку два набори в будь-якій комбінації можуть бути на одному гексі, від кожного гравця.

Під час кожної Фази Руху гравець, що контролює

• ДІАГРАМА ЗМІЩЕННЯ •

мінні поля, потайки від інших контролює, чи зайшов ворожий юніт в гекс з мінним полем. Коли юніт - ворожий чи дружній - входять на гекс з мінним полем, всі гравці, що мають мінні поля в тому гексі одразу повідомляють про наявність мінних полей та кидають відповідні Цільові Числа. В усіх випадках кожне мінне поле розраховується окремо.

Зміщення (стор. 40 Книги Правил Броньованого Бою) такох може спровокувати вибух мінного поля; якщо юніт входить на гекс з будь-якої причини, гравці, що мають там мінні поля, одразу заявляють про це та кидають кістки. Юніти, що використовують свої ПР Стрибка провокують мінне поле тільки якщо вони закінчують свій рух в гексі з мінним полем.

Модифікатори Цільового Числа: Жодні модифікатори додаються до Цільового Числа вказаного вище та вказаного в Таблиці Підтримки на Полі Бою. Гравці просто кидають 2К6 та порівнюють результати з таблицею для визначення успішності атаки.

Успішна Атака: Якщо атака успішна, кидайте кістки для визначення пошкоджень згідно Таблиці Місць Ударів для кожної Групи Пошкоджень.

Якщо мінне поле спрацювало та нанесло пошкодження цілі, зменшіть загальну Групу Пошкоджень мінного поля на 1; якщо Група Пошкоджень мінного поля знизилась до 0, воно більше не впливає на гру та не може спрацьовувати.

Неуспішна Атака: Якщо атака неуспішна, мінне поле залишається активним. Гравці можуть домовитись розмістити фішку, позначаючу, що там є мінне поле; або, якщо всі гравці згодні, вони можуть не класти фішки в таких випадках для створення "туману війни".

Місцевий Тип Пошкоджень: Мінні поля мають тип пошкоджень Місцевий (М) - це значить, що всі юніти в тому-самому гексі, що й мінне поле, отримують пошкодження при спрацюванні мінного поля.

Групи Пошкоджень: Якщо атака успішна, всі Групи пошкоджень приміняються, але окрема локація пошкоджень має бути визначена для кожної групи. Кожна Група Пошкоджень вказана в Таблиці Підтримки на Полі Бою має 5 пунктів пошкоджень. Наприклад, Щільно Скупчене мінне поле має шість Груп Пошкоджень, тому загалом поле нанесе 30 пошкоджень, 6 Груп Пошкоджень по 5 пошкоджень кожна.Після цього загальне число Груп Пошкоджень зменшується на 1, як вказано вище.

Десантуючіся Мехи: Якщо мінне поле є на гексі, куди приземляється десантуючийся Мех (стор. 14), вважайте, що цей Мех зайшов в гекс по землі.

ЗРОБИ ЙОГО СВОЇМ

Сама природа цих правил спрямована на те, щоб група гравців сама обирала як вона хоче грати. Тому заохочуємо гравців змінювати правила, що не пасують до їх кампанії чи ситуації, звісно-ж зі згоди всіх сторін.

ТАБЛИЦЯ ПІДТРИМКИ НА ПОЛІ БОЮ

Тип Підтримки	Цільове Число	Групи Пошк.	Тип Пошк.
Мінні Поля			
Рідко Скупчені	9	2	М
Середньо Скупчені	8	4	М
Щільно Скупчені	7	6	М

СТРАТЕГІЯ ДЛЯ КАМПАНІЇ

Коли граєте кампанію майте на увазі наступне для отримання відповідних очікувань та для підвищення ваших шансів взяти перемогу:

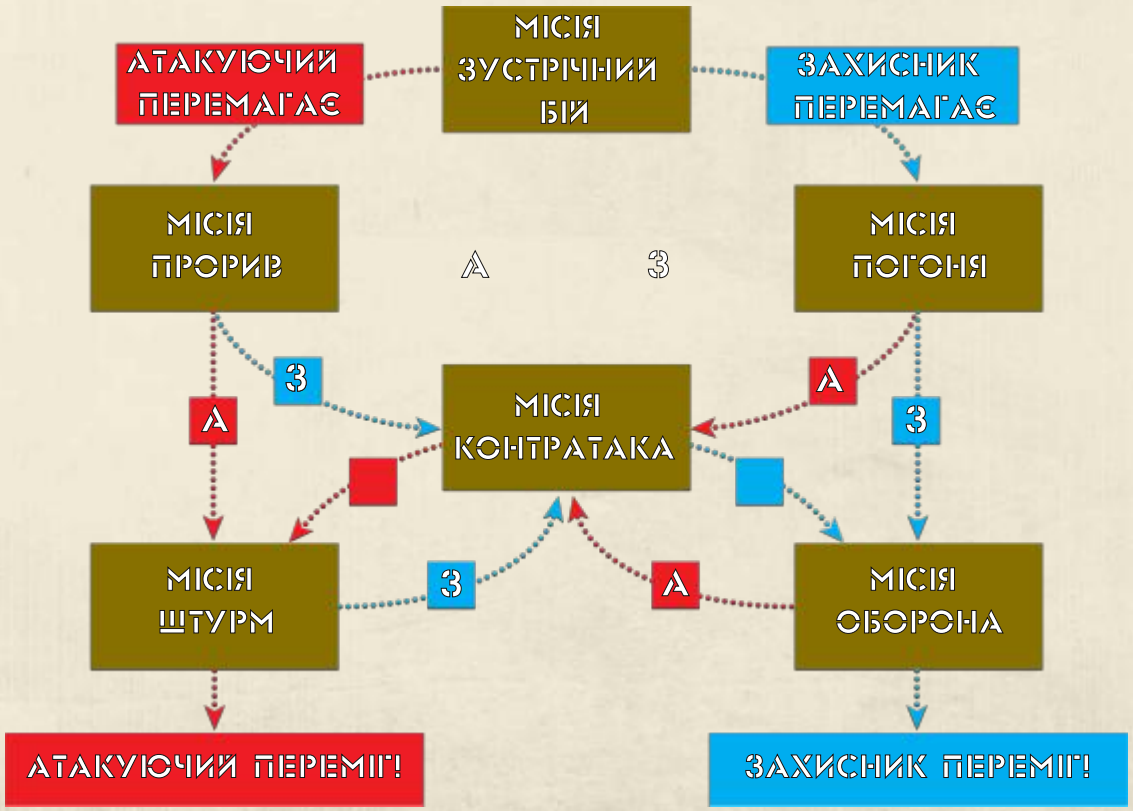
Ця кампанія не є нескінченною. Війська гравців має пошматувати в першій Контратаці та самі гравці будуть роззлючені.

Атакуючий повинен розтягувати свої війська до третьої місії, а якщо вони програють цю місію, в них будуть трофеї лише від місії Прорив для спроби виграти Контратаку після програшу в Штурмі.

Місія Штурм на додаток винагороджує (або карає) за вибір розміщення військ перед цією місією. Якщо Атакуючий почне зарано найвірогідніше, що в них не залишиться "свіжих" юнітів для завершення місії.

Атакуючий має непогані шанси на отримання доступу до місії Штурм після лише двох місій, але може виявитись, що він перестарався і зараз не має сенсу перемагати Захисника. Він отримає доступ до трофеїв лише після третьої місії, і має бути мудрим у виборі військ для перших двох місій.

Тим часом, Захисник має змусити Атакуючого заплатити велику ціну за кожен метр своєї землі, в ідеалі розгромлюючи супротивника після двох неуспішних Штурмів. Збереження військ та майстерне розміщення в першій та другій місіях (обмінюючи юнітів за землю) може дати Захиснику потрібне. Стратегія, заснована на трофеях може бути надзвичайно ефективною для Захисника.



• БЛОК-СХЕМА КАМПАНІЇ •

БЛОК-СХЕМА

Ця блок-схема кампанії допомагає проілюструвати хід кампанії відповідно до того хто виграє кожну місію. Якщо Атакуючий виграє, наступна місія позначається червоною стрілкою з позначкою А. Якщо Захисник виграє, наступна місія позначається синьою стрілкою з позначкою З. Це все такою написано в розділі Наступна Місія кожної місії.

ЗУСТРІЧНИЙ БІЙ

СИТУАЦІЯ

І знову битва починається.

Дехто вірить в те, що можна оцінити свого ворога після першої зустрічі в бою. Часткова вірно - це можна говорити, це можна повторювати, але це не повна правда.

Звісно, коли вперше стріляєш у свого супротивника, ти не просто випробовуєш якість їх броні. Кістки та плоть всередині можуть здатись раніше, ніж метал.

Але ти не можеш оцінити ворога до того, поки ти не поставиш їх на грань життя та смерті.

Давайте подивимось, врешті-решт, хто встав нам на заваді.

НАЛАШТУВАННЯ ГРИ

В першій зустрічі сторін рідко буває так, що одна зі сторін одразу має тактичну перевагу. Кожна сторона обирає рівну (та парну) кількість мап для першого бою - дві, чотири і так далі.

Захисник першим обирає свою домашню сторону; домашня сторона Атакуючого прямо протилежна.

АТАКУЮЧИЙ

Атакуючий може виставити 33% свого війська.

Атакуючий заходить через свою домашню сторону в порядку Ініціативи.

ЗАХИСНИК

Захисник може виставити 33% свого війська.

Захисник заходить через свою домашню сторону в порядку Ініціативи.

ВОЄННИЙ БЮДЖЕТ

Ціна місії: 100

Опції

+100 Відьомских Годин: Використовуйте планетарний стан Повний Місяць (стор. 11).

+100 Заміновано (лише для Атакуючого): Розвідка спромоглась розмістити мінні поля Рідкого Скупчення - стільки, скільки Мехів розмістив Захисник. (див. Мінні Поля, стор. 14). Захисник розміщує ці мінні поля до кидання ініціативи.

ЦІЛІ

Познайомтесь: Перша команда що знищить чи критично пошкодить (стор. 12) мінімум 50% юнітів супротивника виграє. Юніти, що примусово вийшли за мапу враховуються в ці 50%. [200]

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

Наступні спеціальні правила приміняються до цієї місії:

ПРИМУСОВИЙ ВІДСТУП

Обидві сторони повинні дотримуватись правила Примусового Відступу (стор. 11).

НАСТУПНА МІСІЯ

Жодна сторона не може заявляти права на трофеї в кінці цієї місії. Жодна сторона не може витрачати ПБ для ремонту, придбання чи перезарядку юнітів перед наступною місією.

Атакуючий Переміг: Прорив (стор. 17)

Захисник Переміг: Погоня (стор. 20)

ПРОРИВ

СИТУАЦІЯ

Початковий супротив було зломлено і ми пішли. Спішка викликає непокоєнна, але дисципліна є більш важливою. Дуже просто і тиснути далі, але можна надто виснажитись.

Балансування всього є єдиним шляхом до перемоги; нашою стратегією є віддзеркалити це. Наші недоліки стали нашими ворогами - такими ж потужними, як і батареї лазерів та гармат супротивника.

НАЛАШТУВАННЯ ГРИ

Перший бій скінчено, та Атакуючий отримав значну перевагу.

Атакуючий обирає мапи для цієї місії, обираючи одну мапу для однієї повної чоти на полі бою та розміщує їх в дозволеному порядку.

Захисник першим обирає свою домашню сторону; домашня сторона Атакуючого прямо протилежна.

АТАКУЮЧИЙ

Атакуючий може виставити до 75% свого війська. Юніти, що були задіяні в першій місії, можна використовувати і в цій, але їх не можна ремонтувати між місіями.

Атакуючий заходить через свою домашню сторону в порядку Ініціативи після того, як Захисник розмістить все своє військо.

ЗАХИСНИК

Захисник може виставити до 60% свого війська. Юніти, що були задіяні в першій місії, можна використовувати і в цій, але їх не можна ремонтувати між місіями.

Захисник розміщує все своє військо перед Ініціативою.

ВОЄННИЙ БЮДЖЕТ

Ціна місії: 300

Опції

-100 Отримання контролю (лише для Атакуючого): Атакуючий може автоматично перемогти стільки кидків Ініціативи, якільки в нього повних чот. Атакуючий може використовувати це після кидка ініціативи.

+100 Холодні Серця: Всі водяні гекси, незалежно від Глибини, стають гексами Льоду. Цей бонус доступний лише коли в ігровій зоні є більше ніж 10 гексів з водою.

ЦІЛІ

Прорив: Якщо Атакуючий переміщує більш ніж половину своїх юнітів, з якими почав місію, до домашньої сторони Захисника, Атакуючий перемагає в місії. Якщо Захисник знищує чи критично пошкоджує половину стартових юнітів Атакуючого перед тим, як це сталось, Захисник виграє місію. [200]

Утримання поля: Якщо всі юніти однієї сторони знищено чи вони відступили з ігрової зони, інша сторона успішно утримує поле бою. [100]

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

Наступні спеціальні правила приміняються до цієї місії:

ПРИМУСОВИЙ ВІДСТУП

Обидві сторони повинні дотримуватись правила Примусового Відступу (стор. 11).

НАСТУПНА МІСІЯ

Якщо якась сторона утримує поле бою після місії, та сторона може взяти понівечиних юнітів як трофеї. Обидві сторони можуть витрачати ПБ після цієї місії, як описано в розділі Час Між Місіями (стор. 8).

Атакуючий Переміг: Штурм (стор. 18)

Захисник Переміг: Контратака (стор. 19)

ШТУРМ

СИТУАЦІЯ

Нарешті фінальна битва. Вдача привела нас сюди, цей бажаний вирішальний момент. Саме зараз наш ворог найнебезпечніший, коли йому вже нема що втрачати. Їм нема куди йти.

Тож давайте подивимось кому ця перемога потрібніше.

НАЛАШТУВАННЯ ГРИ

Продовжуючи попередній успіх, Атакуючий готовий нанести фінальний удар по Захиснику. Захисник притиснутий до стіни; чи зможуть вони змінити це?

Захисник обирає мапи для цієї місії, обираючи одну мапу для однієї повної чоти на полі бою та розміщує їх в дозволеному порядку.

Захисник першим обирає свою домашню сторону; домашня сторона Атакуючого прямо протилежна.

АТАКУЮЧИЙ

Атакуючий може виставити до 100% свого війська. Юніти, що були задіяні в першій місії, можна використовувати і в цій, але юніти, що були взяті як трофеї прямо перед цією місією не доступні для використання.

Атакуючий заходить через свою домашню сторону в порядку Ініціативи після того, як Захисник розмістить все своє військо.

ЗАХИСНИК

Захисник може виставити до 100% свого війська. Юніти, що були задіяні в попередній місії, не можна використовувати в цій, також юніти, що були взяті як трофеї прямо перед цією місією не доступні для використання.

Захисник розміщує все своє військо перед Ініціативою.

ВОЄННИЙ БЮДЖЕТ

Ціна місії: 300

Опції

+150 Туман Непевності (лише для Атакуючого): Використовуйте Планетарний Стан Легкий Туман (стор. 11)

-200 Більше Мін (лише для Захисника): Під час налаштування Захисник може потайки розмістити стільки мінних полів Середньої Скупченості (див. Мінні Поля, стор. 14), скільки юнітів Захисника було виставлено.

ЦІЛІ

Захоплення: Атакуючий повинен критично пошкодити чи знищити всі юніти Захисника, при цьому Захисник не має знищити більше ніж 50% юнітів Атакуючого. Якщо Атакуючий втрачає більше ніж 50% свюїх виставлених військ - Захисник виграє. **[600]**

Утримання поля: Якщо всі юніти однієї сторони знищено чи вони відступили з ігрової зони, інша сторона успішно утримує поле бою. **[100]**

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

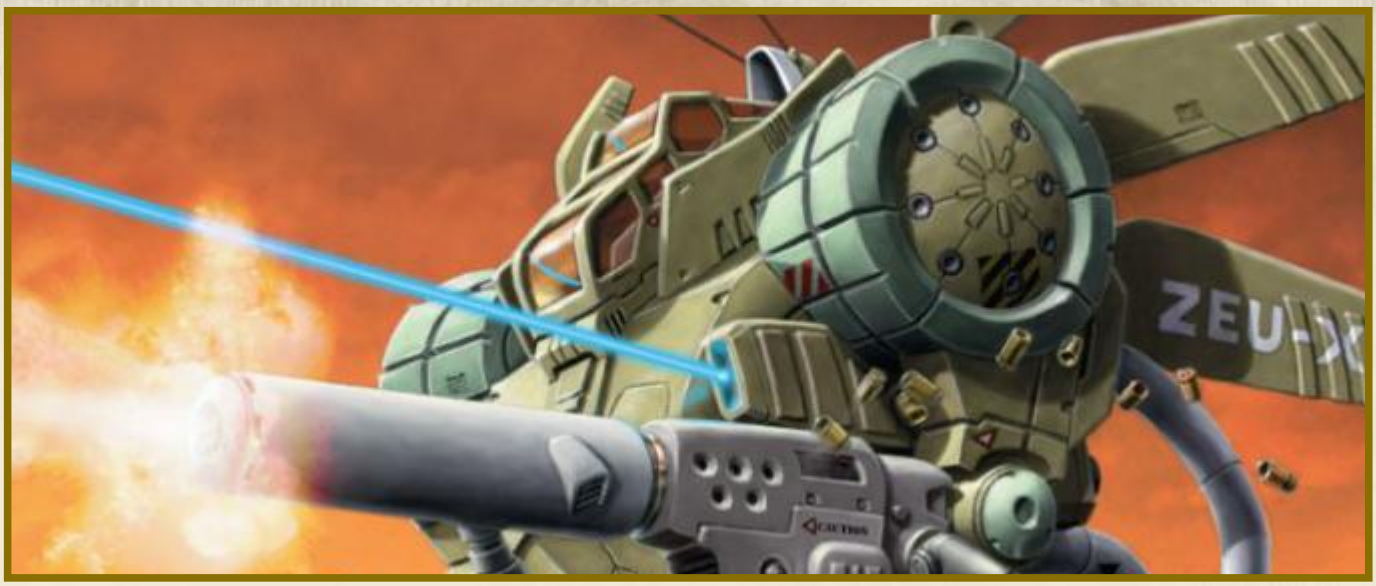
В цій місії жодні спеціальні правила не приміняються.

НАСТУПНА МІСІЯ

Якщо якась сторона утримує поле бою після місії, та сторона може взяти понівечиних юнітів як трофеї. Обидві сторони можуть витрачати ПБ після цієї місії, як описано в розділі Час Між Місіями (стор. 8).

Атакуючий Переміг: Атакуючий виграв кампанію!

Захисник Переміг: Контратака (стор. 19)



КОНТРАТАКА

СИТУАЦІЯ

Наші помилки призвели до цієї битви, і ми намагатимемось виправити їх. Ми маємо прийняти те, що наша вдача дала нам таку можливість. Ми досі дихаємо, ми досі маємо можливість перемогти ворога. Момент справжньої рівноваги, ми повинні сповільнити хід ворога, пришвидшивши свій.

НАЛАШТУВАННЯ ГРИ

Незважаючи на попередні невдачі, сторони стали обличчям до битви, де течія може змінити свій плин, за чи проти їх бажання.

Кидайте Ініціативу. Кожна сторона обирає рівне число мап для гри та розміщує їх в порядку Ініціативи, по одній за раз, в будь-якому дозволеному порядку. Переможець Ініціативи розміщує другим.

Кожна сторона знову кидає кістки для Ініціативи. Переможець обирає своє домашню сторону першим; домашня сторона Атакуючого прямо протилежна стороні Захисника. Ця Ініціатива також використовується для першого ходу.

АТАКУЮЧИЙ

Атакуючий може виставити до 50% свого війська. Юніти, що були задіяні в попередній місії, можна використовувати і в цій, також як і юніти, взяті як трофеї прямо перед цією місією.

Атакуючий заходить через свою домашню сторону в порядку Ініціативи.

ЗАХИСНИК

Захисник може виставити до 50% свого війська. Юніти, що були задіяні в попередній місії, можна використовувати і в цій, також як і юніти, взяті як трофеї прямо перед цією місією.

Атакуючий заходить через свою домашню сторону в порядку Ініціативи.

ВОЄННИЙ БЮДЖЕТ

Ціна місії: 100

Опції

Жодна опція доступна для цієї місії.

ЦІЛІ

Утримання поля: Якщо всі юніти однієї сторони знищено чи вони відступили з ігрової зони, інша сторона успішно утримує поле бою. **[100]**

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

В цій місії жодні спеціальні правила не приміняються.

НАСТУПНА МІСІЯ

Якщо якась сторона утримує поле бою після місії, та сторона може взяти понівечиних юнітів як трофеї. Обидві сторони можуть витрачати ПБ після цієї місії, як описано в розділі Час Між Місіями (стор. 8).

Атакуючий Переміг: Прорив (стор. 17)

Захисник Переміг: Погоня (стор. 20)

ПОГОНЯ

СИТУАЦІЯ

Невірний крок загарбників призвів до їх розгрому. Вони поставили під сумнів наші наміри, і зараз ми мусимо хробити їх відступ болючим та кривавим. Булоб нерозумно вважати їх переможеними, але якщо ми переможемо зараз, ми зможемо втягнути їх в прицілі навіть більш жорсткої оборони.

НАЛАШТУВАННЯ ГРИ

Течія змінилась на користь захисника. Загарбники втікають, а захисники переслідують їх. Чи зламаються вони під час погоні, або зможуть обернути кампанію на свою користь?

Захисник обирає мапи для цієї місії, обираючи одну мапу для однієї повної чоти на полі бою та розміщує їх так, що короткі сторони мап з'єднуються.

Захисник першим обирає свою домашню сторону, але повинен обирати лише з двох коротких сторін; домашня сторона Атакуючого прямо протилежна.

АТАКУЮЧИЙ

Атакуючий може виставити до 75% свого війська. Юніти, що були задіяні в першій місії, можна використовувати і в цій.

Атакуючий заходить через домашню сторону Захисника в порядку Ініціативи.

ЗАХИСНИК

Захисник може виставити до 75% свого війська. Юніти, що були задіяні в попередній місії, не можна використовувати в цій, також юніти, що були взяті як трофеї прямо перед цією місією доступні для використання.

Захисник заходить через свою домашню сторону через 3 ходи після Атакуючого в порядку Ініціативи.

ВОЄННИЙ БЮДЖЕТ

Ціна місії: 200

Опції

+200 Оплакування (лише для Захисника): Використовуйте Планетарний Стан Помірний Дощ (стор. 11).

ЦІЛІ

Заарканити (лише для Захисника): Критично пошкодьте чи знищіть всі юніти Атакуючого. **[300]**

Утримання поля: Якщо всі юніти однієї сторони знищено чи вони відступили з ігрової зони, інша сторона успішно утримує поле бою. **Примітка:** Ця ціль відрізняється від таких в попередніх місіях; критично пошкоджені юніти в цій місії повинні відступити з мапи або повинні бути знищені. **[100]**

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

Наступні спеціальні правила приміняються до цієї місії:

ПРИМУСОВИЙ ВІДСТУП

Обидві сторони повинні дотримуватись правила Примусового Відступу (стор. 11).

НАСТУПНА МІСІЯ

Якщо якась сторона утримує поле бою після місії, та сторона може взяти понівечиних юнітів як трофеї. Обидві сторони можуть витрачати ПБ після цієї місії, як описано в розділі Час Між Місіями (стор. 8).

Атакуючий Переміг: Контратака (стор. 19)

Захисник Переміг: Оборона (стор. 21)

ОБОРОНА

СИТУАЦІЯ

Беззаперечно те, що вони зараз жалкують про те, що прийшли сюди, але вони ще не зрозуміли, що прилетіли сотні світових років до своїх могил. Ми знищимо їх в сьогоднішній битві, але, незважаючі на їх попередні помилки, це не буде простою задачею.

Ми повинні перемогти, але не можемо недооцінювати свого ворога.

НАЛАШТУВАННЯ ГРИ

Після успішної погоні війська Атакуючого заманили на одну з підготованих позицій Захисника. Чи вдарить молот по ковадлу, чи зламається о ворога?

Захисник обирає рівне число мап для гри та розміщує їх в будь-якому дозволеному порядку.

Захисник обирає своє домашню сторону першим; домашня сторона Атакуючого прямо протилежна.

АТАКУЮЧИЙ

Атакуючий може виставити до 50% свого війська. Юніти, що були задіяні в попередній місії, можна використовувати і в цій, також як і юніти, взяті як трофеї прямо перед цією місією.

Атакуючий заходить через свою домашню сторону в порядку Ініціативи після того, як Захисник розмістить все своє військо.

ЗАХИСНИК

Захисник може виставити до 100% свого війська. Юніти, що були задіяні в попередній місії, можна використовувати і в цій. Юніти, взяті як трофеї прямо перед цією місією, не доступні для використання.

Захисник розміщує все своє військо перед Ініціативою.

ВОЄННИЙ БЮДЖЕТ

Ціна місії: 300

Опції

+200 Громобій (лише для Захисника): Використовуйте Планетарний Стан Сильний Шторм (стор. 11)

-200 Ще Більше Мін (лише для Захисника): Під час налаштування Захисник може потайки розмістити стільки мінних полів Щільної Скупченості (див. Мінні Поля, стор. 14), скільки юнітів Захисника та Атакуючого загалом було виставлено.

ЦІЛІ

Поразка: Захисник повинен критично пошкодити чи знищити всі юніти Атакуючого, при цьому не повинен втратити більше ніж 50% свого війська на початок місії. Атакуючий виграє, якщо Захисник втрачає більше ніж 50% своїх юнітів. **[600]**

Утримання поля: Якщо всі юніти однієї сторони знищено чи вони відступили з ігрової зони, інша сторона успішно утримує поле бою. **[100]**

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

В цій місії жодні спеціальні правила не приміняються.

НАСТУПНА МІСІЯ

Якщо якась сторона утримує поле бою після місії, та сторона може взяти понівечиних юнітів як трофеї. Обидві сторони можуть витрачати ПБ після цієї місії, як описано в розділі Час Між Місіями (стор. 8).

Атакуючий Переміг: Контратака (стор. 19)

Захисник Переміг: Захисник виграв кампанію!

РОЗШИРЕННЯ ВСЕСВІТУ

Місії в цих правилах, як і сценарії в Стартовому Наборі та Броньованому Бою, показують, як разні мапи та Мехи створнюють різноманіття, розваги та задоволення у кожній грі. З тим, як гравці занурюються в серії Технічних Описів, Листів Записів та Набір Мап, це різноманіття буде лише збільшуватись. Але ці розширення лише одна частина БатлТеху - іншою є сам всесвіт. Глибина всесвіту БатлТех надає купу канонічних подій та місць дій для створення навколо них місій чи сценаріїв.

ТИПИ МІСІЙ

Неважливо, чи є вони частиною військ Дому, найманців або навіть Клану, МехВоїни можуть брати участь в міріадах типів місій впродовж своєї кар'єри.

ГАРНІЗОННА СЛУЖБА (ОБОРОНА)

Військо на гарнізонній службі може охороняти будь-що від заводу до цілої планети, захищаючись від ворожих рейдерів або повноцінного вторгнення. Призначаючи слабші підрозділі на гарнізонну службу звільняє більш елітні війська для наступальних дій. На прикордонних світах, де бойові дії є цілком рельними, гарнізонні війська мають більш строгі вимоги до бойової готовності.

КАДРОВА ПІДГОТОВКА (ОБОРОНА)

Кадрова підготовка, або тренування, є, напевно, найбільш простою службою з усіх. Військо, призначене на це, в основному тренує бойовій тактиці корпоративну охорону або місцеву планетарну міліцію. Кадрова підготовка зазвичай об'єднана з призначенням в гарнізонну службу.

СЛУЖБА ПО ПІДТРИМЦІ (ОБОРОНА)

Служба по підтримці зазвичай означають підсилення дружніх військ, що часто майже знищені. Такі призначення часто означають висадку на поле бою та зіткнення з ворогом, що, можливо, вже знищили ті війська, які ви маєте підтримувати.

ОБОРОННА КАМПАНІЯ (ОБОРОНА)

На відміну від гарнізонної служби, війська, що призначені на оборонну кампанію, можуть атакувати ворога та битись до тих пір, поки не прибудуть війська підтримки.

ПРИДУШЕННЯ ПОВСТАННЯ (ОБОРОНА)

Найбільш невдячні з усіх оборонних місій, придушення повстань включає в собі використання важкого озброєння проти цивільних. Згідно з Ареськими Конвенціями такі дії дозволені лише тоді, коли цивільні демонстративно шкодять законному, міжнародно визнаному уряду або громадському представнику. Більше того, Конвенції вимагають від антиповстанських військ використання найменшої кількості необхідних військ. Через це такі призначення легко виходять з-під контроля, примушуючи війська виконувати дії всупереч цивільному та війському законам.

ОХОРОННА СЛУЖБА (ОБОРОНА, ПІД ПРИКРИТТЯМ)

Служба охороною, також називається "охорона особи" та "сторожова охорона", спеціалізована форма гарнізонної служби, що включає оборону конкретної тюрми, об'єкту чи місця від нападу та/або захоплення. Корпорації та планетарні корпорації часто наймають війська для охоронної служби.

Війська, що спеціалізуються на роботі під прикриттям, отримають перевірку своїх навичок під час охоронної служби під прикриттям, яка зазвичай включає охорону надважливої особи або об'єкту під час роботи в непідконтрольних регіонах з можливістю бути підступно оббреханим.

РЕЙД НА ЦІЛЬ (РЕЙД)

Рейд на ціль складається з пересічення ворожих ліній оборони для знищення конкретної цілі з послідуючим відходом на ської позиції. Ціллю може бути військова чи корпоративна установа, конкретне обладнання або конкретні військові чини - будьщо та будьхто може бути обраним відповідною військовою ціллю.

ВИКРАДЕННЯ (РЕЙД)

Рейди для викрадення, зазвичай відомі як "розгром-і-захоплення", дуже схожі на рейди на ціль. Однак в рейду для викрадення військо має захопити свою ціль. Зрозуміло, що такі рейди, що мають своєю ціллю людину, часто ускладнюються тим, що ціль чинить опір та це може викликати проблеми з законом. Такі ризики прийнятні, бо викрадення ключових лідерів ворога може паралізувати вороже військо, особливо якщо операція проведена прямо перед важливим наступом або штурмом.

РОЗВІДКА (РЕЙД, ПІД ПРИКРИТТЯМ)

Розвідка уявляє собою проникнення в стан ворога та перевірка підготовчих дій ворога, бажання до війни та загальна оцінка ворожих військ. Зазвичай розвідка планується до виконання перед штурмом планети або важливою атакою, але ворог не повинен зрозуміти, що атака неминуча. Більш того, розвідчі підрозділи мають рухатись швидко, уникати виявлення та діяти у малих загонах.

Розвідка під прикриттям передбачає проникнення, не битву, та може потребувати від підрозділу подорож до цілі інкогніто для збору інформіції більш пасивним методом, аніж звичайна розвідка.

ДИВЕРСІЯ (РЕЙД, ПІД ПРИКРИТТЯМ)

Зазвичай виконується прямо перед важливим штурмом чи рейдом, та вимагає від диверсійного підрозділу відтягнути якмога більше військ від головної цілі штурму. Для цього потрібно бити сильно і рухатись швидко, зазвичай без будь-якої підтримки від основних сил.

Так само, як і з розвідкою, диверсія під прикриттям відрізняється від звичайної диверсії стилем, не ціллю. Під час такої диверсії під прикриттям підрозділ має уникнути захоплення будь-якою ціною протягом всієї операції та примусити ворога думати, що хтось інший відповідальний за все це.

ШТУРМ ПЛАНЕТИ (ШТУРМ)

Війська, що беруть участь в планетарному штурмі, можна поділити на дві категорії: фронтові та війська підтримки. Фронтові війська йдуть прямо на ворога, часто приміняють орбітальне десантування на позиції ворога. Війська підтримки теж приймають участь у боях, але зазвичай просто допомагають розтерти ворога в пил протягом тижнів, якщо не місяців.

ПОЛЮВАННЯ НА ПІРАТІВ (ШТУРМ)

Що таке полювання на піратів зрозуміти легко. Такі місії можуть бути дуже небезпечними, коли місяці безплідних пошуків раптово перериваються відчайдушними піратами, що використовують всі брудні трюки щоб вижити.

ПАРТИЗАНЩИНА (ШТУРМ, ПІД ПРИКРИТТЯМ)

Партизанські дії одні з найбільш складних та небезпечних місій з тих, що підрозділ може отримати. Включаючи елементи планетарного штурму, кадрової підготовки, розвідки та рейдів на ціль, такі місії вимагають від підрозділу працювати за лінією фронту без підтримки протягом довгого часу (свій уряд, при цьому, буде заперечувати, що це їх війська). Підрозділ дратує ворога тим, що знаходить та знищує життєво необхідні цілі, одночасно тренуючи місцевих союзників (зазвичай цивільних) - це і є мистецтво партизанської війни.

ШПИГУНСТВО ТА САБОТАЖ (ПІД ПРИКРИТТЯМ)

Являючись варіантом звичайної партизанщини та схоже на терористичні кампанії, під час шпигунства/саботажу ціллю підрозділа є не військові, а цивільні та адміністративні об'єкти із фінальною метою знищити інфраструктуру форога.

Через те, що для своїх цілей підрозділ може вдатись до вбивств та тероризму, шпигунство та саботаж можуть спричинити штрафні санкції на підрозділ, що брав в цьому участь, якщо їх спіймали на гарячому.

СПОСТЕРЕЖЕННЯ ТА ПОШУК КРОТІВ (ПІД ПРИКРИТТЯМ)

Спостереження в цілому є розвідка та пошук ворожої цілі, з тим, що підрозділ має проникнути та потайки зібрати необхідну інформацію. Місії Спостереження відрізняються від інших відсутністю бойових дій, які замінюються добуттям потрібної інформації.

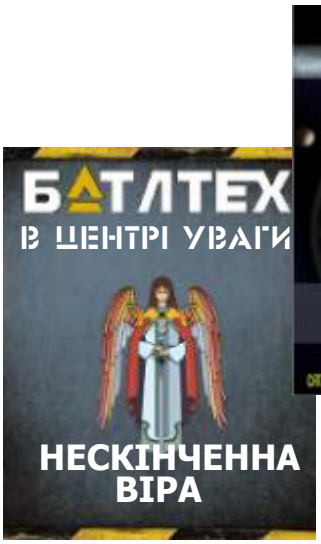
Місія пошуку кротів схожа на місію спостереження за тим виключенням, що підрозділ має просочитись в інший підрозділ (дружній чи ні) для виявлення шпіонів в них. Після їх виявлення, шпіонів можна знищити або просто доповісти своєму керівництву.

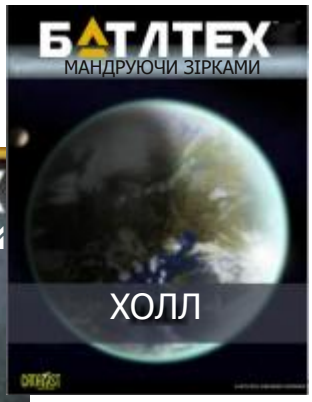
"В ЦЕНТРІ УВАГИ" ТА "МАНДРУЮЧИ ЗІРКАМИ"

Коли ви будете готові до кроку назовні цих правил та почнете свою власну кампанію в обширному всесвіті БатлТех, серії "В Центрі Уваги" та "Мандруючи Зірками" (доступні як pdf) пропонують концентровану інформацію та допоможуть вам у створення місій, створенні новий військ та пошуку нових полей битв.

Для тих, хто ще не дуже готовий створювати своє власне військо, "В Центрі Уваги" заглиблюються в опис різних бойових підрозділів Внутрішньої Сфери, пропонуючи історію підрозділу, визначних пілотів, структуру війська та декілька готових до використання місій.

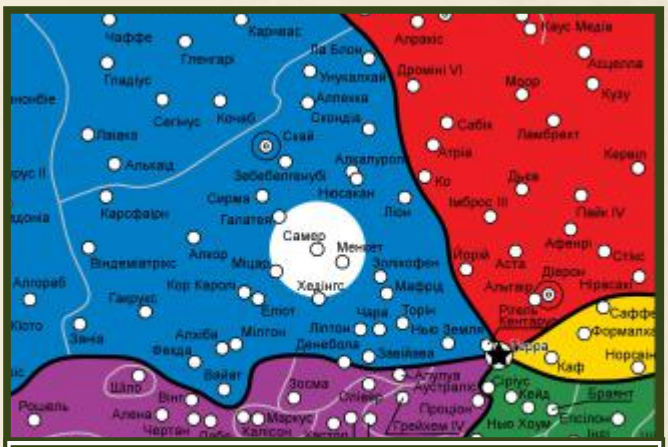
З іншого боку, серія "Мандруючи Зірками" дають гравцям можливість заглибитись в одну планету, пропонуючи велику кількість деталей про неї, придатних до використання в будь-якому типі кампаній, що ви захочете відіграти на тому світі.





СТВОРЕННЯ КАМПАНІЇ: ПРИКЛАД

Використовуючи вже згадані деталі всесвіту, наступний приклад покаже гравцям, як можна взяти довідкові матеріали по всесвіту БатлТех, та використати їх для конкретизації своїх ігр. Це не зміна механіки гри, або як грати місію чи сценарій. Навпаки, це про внесення додаткового захвату до кожної гри за допомогою яскравого, живого всесвіту - і цей приклад покаже як гравці можуть вдихнути життя у всесвіт БатлТех у кожній грі, що воно грають.



ДЕТАЛІ ПЛАНЕТИ: САМЕР

Титулований Правитель: Герцог Дженовіс Хейн
Тип Зірки (Час Перезарядки): M4V (205 годин)
Позиція в Системі: 1-ша
Час до Точки Стрибка: 2.56 днів
Кількість Супутників: 1 (Ніфлхейм)
Гравітація на Поверхні: 1.03
Атм. Тиск: Стандартний (Придатний для дихання)
Екваторіальна Температура: 42°C (Тропічна)
Поверневі Води: 77 відсотків
Станція Перезарядки: Надір
Класс Генератора Гіпер-Імпульсів: A
Найрозвинутіші Місцеві Живі Істоти: Рослини
Населення: 2,561,000,000
Соціо-Індустріальні Рівні: B-B-A-B-F

Нагріта незважаючи на своє холодне сонце та завдяки свому тонкому озонового шару, Самер кам'яниста, загалом піщана планета що, незважаючи на все це, привернула до себе колоністів, палко прагнучих знайти ті родовища нафти та радіоактивних металів. Неродюча земля, майже не здатна виростити достатньо їстівні культури для підтримки місцевого населення, обмежені сільськогосподарські здатності примусили людей Самера покладатись на своїх сусідів з приводу їжі, залишаючи більшість своїх статків на паливо щоб повернутись додому. В часи Зіркової Ліги важливість Самер зросла з тим, як в горах Баліс, що на континенті Весслер, знайшли поклади германія - але Путч Амаріса зруйнував більшу частину кораблебудівного виробництва, що робило Самер таким важливим. Як частина Лірнської Співдружності цей світ процвітав навіть тоді, коли Лестрейди сиділи на троні планети в столиці Курітіба, що на континенті Лестрейд. Лестрейди впали в немилість після смерті Алдо Лестрейда IV в кінці 3020х. Це в кінці-кінців призвело до розквіту династії Хейн, що давно домінувала на іншому континенті Самера, полярному Абердейлі, де кілька нафтопереробних заводів разом контролювали більш ніж двадцять відсотків прибутку планети.

ДИЯВОЛ В ДЕТАЛЯХ

Граючи міні-кампанію Штурму Планети з цих правилбез конкретних деталей про світ, де все відбувається, цілком нормально. Однак після занурення у всесвіт БатлТех та прочитання описаних Типів Місій, гравці можуть захотіти що Захисник насправді є частиною повстанського супротиву під проводом Дому Куріта (Об'єднання Драконіс) на світі Дому Штайнер (Ліранська Співдружність). Гравці подивились в безкоштовний pdf-файл Мапа Внутрішньої Сфери 3025 та вирішили, що цей сценарій проходить на світі Самер; див. витяг нижче.

В той час, як Дім Куріта буде заперечувати будьяку інформацію з боку гравців - як вказано в Партизанських Діях, жоден уряд не вісьзьме відповідальність за таке - можливо, що їх підрозділ було потайки доставленона світ для такої партизанської роботи та в них може бути інформація, що пов'язує їх з Домом Куріта.

Такий інцедент може призвести до невеликої війни між двома Великими Домами.

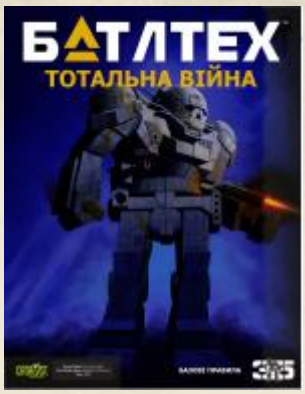
МІЖЗІРКОВІ ПОДОРОЖІ

У всесвіті БатлТех міжзіркові подорожі виконуються за допомоги величезних космічних кораблів що називаються ДжампШипи. Ці кораблі можуть миттєво стрибнути на 30 світових років на одному заряді. Після стрибка менші кораблі, що називаються ДропШипи, від'єднаються від нього та почнуть свою подорож до поверхні планети. Ці ДропШипи не можуть стрибати між зірками самі, але можуть переміщатись в межах однієї зіркової системи та (зазвичай) приземлятись на поверхню планети.

Ця кампанія полишає стратегічні деталі висадки війська на ворожу планету. Так як висадити потайки військо, достатнє для захоплення планети, неможливо, менше військо можна висадити майже на кожну планету Внутрішньої Сфери - часто ворог помітить його лише прямо перед висадкою. Більше того, населення більшості світів сконцентроване на малій частині поверхні планети, лишаючи цілі континенти як можливі зони висадки.

Для більшості ігр допускається опустити точні деталі того, чому ці два війська мають битись. Але якщо механізм для цього цікавий гравцям, розширена книга правил - Стратегічні Операції - описує багато з таких деталей.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА



Наступні логічні додатки для ваших ігр БатлТех це є БатллМех Мануал (CAT35010), який включає правила на продвинуте обладнання та ландшафт, а також особливості Мехів та спрощені правила для артилерії, аерокосмічної підтримки, мінних полей та купу інших опцій. Тотальна Війна (CAT35001V) додає загальновійськовий бій на ваш стіл та включає правила ПротоМехів, техніки, звичайної піхоти та піхоти в бойовій броні, аерокосмічних винищувачів та ДропШипів. Тактичні Операції (CAT35003V) додають багату вибірку правил, в тому числі чужорідний ландшафт, повні правила артилерії та мінних полей, більш екзотична зброя та більш складні правила Будівель, включаючи правила для створення фортів.

Цей розділ додає правила та технології з цих книг правил в систему Кампанії Хаосу, що описується тут, та описує додаткові продукти для розширення ігрового досвіду.

ГОЛОВНИЙ СПИСОК ЮНІТІВ

Головний список юнітів Батлтеху (ГС) можна знайти за адресою www.MasterUnilList.info. Ця постійно зростаюча та безкоштовна база даних дає можливість гравцям створювати історично-акуратні війська, визначаючи Мехів, техніку, винищувачі та піхоту що була описана протягом останніх тридцятип'яти років в Технічних Описах та інших джерелах.

Гравці можуть переглядати типи юнітів просто клікнувши на "Units" (Юніти), та вводячи інформацію в різні вкладки з фільтрами. Ці фільтри та результати пошуків включають:

- **Базову інформацію:** діапазон ваги, Бойове Значення Батлтеху із Тотальної Війни, рік створення юніта у всесвіту та ціна в К-валюті - панівній валюті у всесвіті Батлтех;
- **Технологічна база:** включає Внутрішню Сферу, Клани, Змішану та Примітивну;
- **Рівень Правил Батлтеху:** Вступний, Стандартний, Продвинутий та Експериментальний;
- **Тип Юніту:** наприклад БатлМех, ПротоМех, Бойова Техніка та більше;
- **Джерело:** перша книга у всесвіті БатлТех чи інше джерело, де вперше юніт згадується, а також джерело Листів Записів, де можна знайти потрібний лист;
- **Фракція:** Ліра, Федеративні Сонця, Об'єднання Драконіс чи інше;
- **Підтип Юніта:** ВЗІП (Вертикальний Зліт і Приземлення), ОмніМех і т.д.;
- **Епоха, в якій юніт виготовляли та коли він був доступний:** від Епохи Війни до Темних Віків і далі.

При кліку на імені юніта користувач може переглянути статистику юніту, в тому числі посилання на зображення юніту на КамоСпекс Онлайн та посилання на відповідну мініатюру для замовлення через Айрон Вінд Металс.

Озброївшись цим інструментом гравці отримують доступ до великої кількості юнітів та почнуть створювати свої користувацькі армії, що можуть нашлежати будь-якій ері чи армії у всесвіті БатлТех.

ГОТОВІ МІСІЇ

Гравці, яким сподобались ці правила та хочуть ще готових місій - а не створювати свої - можуть знайти їх в серіях Поворотні Точки та Оперативні Поворотні Точки (лише у форматі PDF). Поворотні Точки детально описують одну сильну сутичку та часто мають в своїй назві Еру для простого визначення часового проміжку, у якому відбуваються події, в той час як Оперативні Поворотні Точки описують більш масивні, важкі кампанії. Списки нижче ділять такі продукти на дві групи та перечисляють їх в алфавітному порядку по Ерах (детально описано на стор. 3 Довідника БатлТех, що є в коробочному наборі Броньований Бій).

Зауважте, що Поворотні Точки та Оперативні Поворотні Точки, що відбуваються не протягом Спадкових Війн, а в інших Ерах, можуть потребувати додаткові правила, що є в БатлМех Мануал, Тотальна Війна і інші. Для новачків ми радимо обирати кампанії протягом Спадкових Війн - виключаючи ті, що мають позначку "(Клан)" - та починати з Історичні Поворотні Точки: Світ Мелорі.

Рекомендації по Модифікації: Якщо у вашої ігрової групи є лише Броньований Бій, Набір Мап: Луки та Листи Записів: Спадкові Війни, то для гри по Поворотним Точкам місії з них треба трохи модифікувати.

- **Мапи:** Замість використання таблиць з Поворотних Точок користуйтесь Таблицею Випадкових Мап зі сторінки 7.
- **Не-Мехи:** Ігноруйте всі правила, що вимагають використання не-Мехів. Вибір військ віддається гравцю. (Правила для техніки є в Тотальній Війні, і більшість техніки часів Спадкових Війн є в Листах Записів: 3039 Нескорочені, доступні у форматі PDF на сайті Каталіст Гейм Лабс.)
- **Таблиці Призначення Мехів:** Якщо в Таблиці Випадкових Мехів в Поворотних Точках є Мех, Листу Запису якого нема в Листах Записів: Спадкові Війни, гравці можуть замінити такого Меха іншим аналогічного тонажу з тих, що є у гравців.
- **Опції Боєвого Бюджету:** Гравці повинні обирати лише ті опції, правила яких є в доступних для них книгах. Наприклад, перша місія в Історичних Поворотних Точках: Світ Мелорі, Порятунок Князя, включає три опції. Перша - артилерія, і гравці не повинні обирати її, якщо не мають Тактичних Операцій, в яких описані правила артилерії. Друга опція просто змінює відношення військ, тому її можна обирати. Остання опція про Мінні Поля. В цьому випадку, незважаючи на те, що в місії описано, що правила є в Тактичних Операціях, в цих правилах вони теж є, тому цю опцію теж можна обирати.

Навіть з цими рекомендаціями гравцям потрібно буде вирішувати ситуації, до яких в них нема правил або юнітів, що вказані в місії. Не дайте дрібницям сповільнити гру - або навіть повністю її зупинити - швидко виріште такі ситуації відповідно до умов місії та повертайтесь до гри!

ПОВОРОТНІ ТОЧКИ

Зіркова Ліга
Нью Далас

Спадкові Війни
Галтор
Світ Мелорі
Мізері
Орбісоніа
Токаша (Клан)
Війна 3039: Вега

Навала Кланів
Гленгарі
Люцерн

Громадянська Війна у ФедКом
Анталлос

Джихад
Арктурус
Атреус
Діерон
Гесперус II
Лютьєн
Нью Авалон
Сіан
Таркад
Тортуга

Темні Віки
Епсілон Ерідані
Іріан
Ляо
Вега

ОПЕРАТИВНІ ПОВОРОТНІ ТОЧКИ

Спадкові Війни
Смерть Найманцям
Випробування ВІДРОДЖЕННЯ (Клан)
Поглинення Відоумейкера (Клан)

Навала Кланів
Вторгнення Фалконів
Червоний Корсар

Темні Віки
Фронк Річес

ВКЛЮЧЕННЯ ПРОДВИНУТИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Все, що є в Броньованому Бою та Стартовому Наборі, вважається "вступними правилами" та "вступними технологіями". В БатлМех Мануалі та Тотальній Війні включені правила, що вважаються "стандартними правилами" та "стандартні технології", а Тактичні Операції включають "продвинуті правила" та "продвинуті технології".

Юніти, в яких використовуються стандартні та продвинуті технології ефективніші, але потребують краще обслуговування. Це відображено в підвищеній ціні обслуговування; гравці повинні використовувати Таблицю Вартості Дій Підтримки Продвинутих Юнітів (стор. 30), коли використовують таких юнітів.

Технології Кланів: Вказана вартість ПП для всіх дій підвищується в два рази, якщо військо не є в складі якогось Клану.

Тонаж проти Бойового Значення: Балансування по тонажу гарно працює для ігр під час Спадкових Війн, але включення продвинутих технологій руйнує цю систему балансування. Гравцям рекомендується використовувати Бойове Значення. У Головному Списку Юнітів є Бойове Значення; сценарії у Тотальній Війні будуються на основі Бойового Значення; і ТехМануал включає в собі повні правила для генерації Бойового Значення Юнітів.

РІВЕНЬ ОБЛАДНАННЯ/ТЕХНОЛОГІЙ

Війська, що володіють продвинутими технологіями потребують значної технічної підтримки. Військо, що повністю скомпоновано з юнітів з Броньованого Бою та Стартового Набору мають технологічний рівень F. Гравці, шо обирають більш продвинутих юнітів, мають розраховувати свій Модифікатор Технологічного Рівню.

Спочатку визначіть відсоток свого війська (за виключенням звичайної піхоти), що використовують стандартні правила/технології чи краще. Відсоток юнітів, що використовують технології Кланів, помножте на два. Отриманий загальний відсоток є Технологічним Рівнем війська, як вказано в Таблиці Технологічного Рівня. Після, користуючись отриманим рівнем, визначте Модифікатор Технологічного Рівню. Цей модифікатор треба використовувати при перетворенні Пунктів Підтримки (стор. 8).

Зауважте, що Система Воєнного Бюджету створена для простого вирішення питань логістики, замість розрахування всіх можливостей у всесвіті БатлТех. Гравці, що хочуть отримати всі можливості, що не викладено в Системі Воєнного Бюджету, можуть перетворити Пункти Підтримки в К-валюту та використовувати детальні правила, що є в Стратегічних Операціях та Міжзоряних Операціях для отримання обраного рівня детальності.

Для перетворення ПП в К-валюту потрібно ПП помножити на 10000. І, навпаки, К-валюту можна перетворити в Пункти Підтримки, які потім можна перетворити в Пункти Бюджету - поділіть ПП на Множник Базового Числа Війська та Модифікатор Технологічного Рівню.

ЗВИЧАЙНА ОРГАНІЗАЦІЯ ВІЙСЬК КЛАНІВ

Клани організовують свої Мехи в Зірки - п'ять Мехів під керівництвом Командира Точки.

Три Зірки формують Тринарій (15 юнітів), під керівництвом Зоряного Капітана.

Від трьох до п'яти Тринаріїв формують Кластер (45-75 юнітів), під керівництвом Зоряного Полковника.

Від трьох до п'яти Кластерів формують Галактику (135-375 юнітів), під керівництвом Галактичного Командира.

РОЗШИРЕНИЙ ПРИМУСОВИЙ ВІДСТУП

Наступні правила Розширеного Примусового Відступу включають в собі ті, що вже вказані раніше в цих правилах, але додає всі типи юнітів, що є у всесвіті БатлТех.

Юніт війська, що використовує правило Примусового Відступа, повинен відступити, якщо

ПРИКЛАД

Наймане військо має чотири Меха зі вступних правил, шість Мехів Внутрішньої Сфери зі стандартних правил і два Мехів Кланів зі стандартних правил. Відсоток цих юнітів розраховано нижче:

Мехи Внутрішньої Сфери за Стандартними Правилами = (6 / 12) x 100 = 50 відсотків; Мехи Кланів за Стандартними Правилами = (2 / 12) x 100 = 16.67 x 2 = 33.33 відсотки. Загалом отримуємо, що юніти за Стандартними Правилами Внутрішньої Сфери/Кланів складають 83.33 відсотки (округлюючи до 83 відсотків).

83 відсотки відповідає Технологічному Рівню В. Технологічний Рівень В має модифікатор 1.75 при розрахунку переводу Пунктів Підтримки з Пунктів Бюджету. Якщо 100 ПБ у війську розміром в роту перетворюються в 300 ПП, у вищевказаного війська буде в 1.75 разів більше - 525 ПП.

отримує критичні пошкодження. Це відбувається, коли обидві сторони згодні, що юніт критично пошкоджено, або умови, вказані в списку Критичних Пошкоджень, виконані.

Юніт, що виконує Примусовий Відступ, повинен завжди рухатись в сторону домашнього краю мапи. Однак Мех може не використовувати Біг/Прискорення/Максимальну Швидкість; він може відступати рухаючись спиною вперед за бажанням гравця, за умови, що в кінці Фази Руху юніт ближче до домашнього краю мапи, ніж на початку Фази Руху. Додатково, юніт, що має продвинуті технології, такі як МАСК чи Суперчарджери, може не використовувати їх коли вимушено відступає.

Відступаючий юніт не може входити до сусідніх із ворожими юнітами гекси, хоча іноді цього неможливо уникнути. Збиваючі Атаки та Атаки Зверху можна виконувати лише тоді, коли цільовий гекс знаходиться ближче до домашнього краю мапи, ніж гекс на початок Фази Руху.

Відступаючі юніті можуть стріляти по ворожим юнітам. Фізичні Атаки дозволені, якщо вищевказані вимоги виконуються.

КРИТИЧНІ ПОШКОДЖЕННЯ

БатлМех чи ОмніМех вважається Критично Пошкодженим, якщо:

- Боковий торс знищено;
- Два критичні пошкодження двигуна;
- Одне пошкодження гіроскопа та одне пошкодження двигуна;
- Така кількість пошкоджень сенсорів, що юнітом вже не можна керувати;
- Пошкодження внутрішньої структури трьох чи більше кінцівок або двох чи більше локацій торсу;
- Чотири або більше пунктів пошкодження МехВоїна;
- Втрата всієї зброї.

Загін ПротоМехів не буде відступати, поки три чи більше ПротоМехів не буде критично пошкоджено чи знищено, після чого весь загін відступає. ПротоМех вважається Критично Пошкодженим, якщо:

- Чотири або більше пунктів пошкодження ПротоМехВоїна;
- Втрачено всю зброю, або пілот отримав чотири чи більше пунктів пошкоджень.

Техніка вважається Критично Пошкодженою, якщо:

- Вона втратила всю броню на одній з локацій;
- Втрата всієї зброї.

Аерокосмічний юніт вважається Критично Пошкодженим, якщо:

- Він отримує одне критичне пошкодження двигуна чи паливного баку;
- Юніт втрачає більше ніж половину своєї початкової Внутрішньої Структури;
- Вся зброя втрачена, або пілот/команда отримує чотири чи більше пунктів пошкоджень.

Рота Піхоти вважається Критично Пошкодженим, якщо втрачено 75 або більше відсотків від початкової кількості бійців. Якщо використовуються піхотні чоти, то чота Критично Пошкоджена, коли втратила 5 або більше бійців.

Юніт Бойової Броні (Рівень II, Точка або загін) вважається Критично Пошкодженим, якщо втрачає половину чи більше своїх бійців.

Втрата всієї зброї: Це відбувається, коли у Меха нема зброї що може стріляти далі, ніж на 5 гексів та якщо загальна кількість пошкоджень всієї зброї Меха не перевищує 5 пунктів, або закінчились всі боєприпаси. Це не приміняється, якщо Мех на початку бою не міг стріляти на більше ніж 5 пунктів пошкоджень та далі ніж 5 гексів; в такому випадку цей пункт не може примінятись до такого Меха.

Знерухомлення: Коли при використанні цих правил Техніка, ПротоМех чи БатлМех не можуть рухатись, то в Кінцевій Фазі відбувається наступне. Сигнальна шашка запалюється на такому юніті, і це дає сигнал іншим юнітам, що він здається. Неможливість рухатись можу бути спричинена знащенням двигуна, пошкодженням ніг/колес/тощо. Мехи, що мають лише одну ногу або отримали достатню кількість пошкоджень гіроскопа для унеможливлення руху також вважаються знерухомленими.

ТАБЛИЦЯ ТЕХНОЛОГІЧНОГО РІВНЮ

Відсотки по Стандартним Правилам	Технологічний Рівень
15 або менше	F
від 16 до 45	D
від 46 до 65	C
від 66 до 85	B
86 або більше	A

ТАБЛИЦЯ МОДИФІКАТОРІВ ТЕХНОЛОГІЧНОГО РІВНЮ

Технологічний Рівень	Модифікатор
A	2.0
B	1.75
C	1.5
D	1.25
F	1.0
Передові війська Кланів	2.0
Тилові війська Кланів	1.5

ТАБЛИЦЯ ВАРТОСТІ ДІЙ ПІДТРИМКИ ПРОДВИНУТИХ ЮНІТІВ

Дія	Вартість у ПП
Відремонтувати всю броню Меха або Аерокосмічного Винищувача	Тонаж
Відремонтувати всю броню Бойової Техніки	Тонаж/2
Відремонтувати ПротоМеха	Тонаж x 5
Відремонтувати Бойову Броню	Кількість костюмів x 2,5
Відремонтувати Броню на ДропШипі чи ДжампШипі	Тонаж x 2
Перезарядити Юніта (за тону боєприпасів із Вступних Правил)	5
Перезарядити Юніта (за тону боєприпасів із Стандартних Правил)	5
Перезарядити Юніта (за тону боєприпасів із Продвинутих/Експерементальних Правил)	5

ПРИМІТКА: Броня відновлюється лише у локаціях, де нема пошкодження внутрішньої структури.

Дія	Вартість у ПП
Відремонтувати всю внутрішню структуру Меха або Аерокосмічного Винищувача	Тонаж x 2
Відремонтувати всю внутрішню структуру Бойової Техніки	Тонаж
Відремонтувати всю внутрішню структуру на ДропШипі чи ДжампШипі	Тонаж x 5
Переконфігурувати ОмніМеха, ОмніТехніку чи ОмніВинищувач	Тонаж/4

ПРИМІТКА: Мехи, чия внутрішня структура центрального торсу знижена до 0, не можна відремонтувати.

Дія	Вартість у ПП
Придбати Меха (із Вступних Правил)	Тонаж x 10
Придбати Меха (із Стандартних Правил)	Тонаж x 20
Придбати ПротоМеха (лише для Кланів)	Тонаж x 5
Придбати техніку (із Вступних Правил)	Тонаж x 5
Придбати техніку (із Стандартних Правил)	Тонаж x 10
Придбати Бойову Броню	Кількість костюмів x 2,5

ПРИМІТКА: Нові юніти отримуються із повним боєкомплектом, але без команди/пілота/МехВоїна.

ТАБЛИЦЯ ВАРТОСТІ ДІЙ ПІДТРИМКИ ПРОДВИНУТИХ ЮНІТІВ (ПРОДОВЖЕННЯ)

Дія	Вартість у ПП
Найняти нового МехВоїна	30
Найняти нового Аерокосмічного пілота	30
Найняти нову команду техніки	60
Найняти нового пілота ПротоМеха (лише для Кланів)	50
Найняти новий загін/зірку Бойової Броні	25
Найняти новий загін пішої піхоти	10
Найняти новий загін моторизованої піхоти	20
Найняти новий загін стрибкової піхоти	30

ПРИМІТКА: Піхотні загони приходять зі своїм обладнінням; Мехи, Винищувачі, ПротоМехи, техніка та Бойова Броня мають бути придбані чи отримані як трофеї. Свіжонайнятий персонал вважається Зеленим.

Дія	Вартість у ПП
Вилікувати МехВоїна	100 за одне Пошкодження
Вилікувати команду техніки (лише поранення Командира чи Водія)	250
Вилікувати Аерокосмічного пілота	50 за одне Пошкодження
Вилікувати команду ДропШипа/ДжампШипа/ВарШипа	100 за одного члена команди
Вилікувати загін піхоти	20 за одного бійця

ТАБЛИЦЯ ПРОГРЕСУ НАВИЧОК

Зброярська Навичка МехВоїна	200
Зброярська Навичка пілота ПротоМеха	400
Навичка Пілотування МехВоїна	150
Зброярська Навичка Аерокосмічного пілота	200
Навичка Пілотування Аерокосмічного пілота	150
Зброярська Навичка команди Бойової техніки/техніки Підтримки	100
Навичка Пілотування команди Бойової техніки/техніки Підтримки	50
Зброярська Навичка команди Дропшипа/ДжампШипа	1000
Навичка Пілотування команди Дропшипа/ДжампШипа	1500
Зброярська Навичка загону Бойової Броні	800
Зброярська Навичка загону піхоти	500

ПРИМІТКА: Той персонал, якому ви покращуєте навички між місіями, має брати участь у попередній місії, тій, що тільки-що скінчилась. Навички тих, хто не брав участі у попередній місії або тільки найняті, можна покращити за потрійну ціну ПП.

ТАБЛИЦЯ ВИПАДКОВИХ МЕХІВ

ЛЕГКІ		
2К6	Мехи	Тон
2	JR7-F Jenner	35
3	FS-9A Firestarter	35
4	LCT-1E Locust	20
5	PNT-9R Panther	35
6	JVN-10N Javelin	30
7	COM-2D Commando	25
8	JR7-D Jenner	35
9	LCT-1V Locust	20
10	COM-3A Commando	25
11	FS-9H Firestarter	35
12	SDR-5V Spider	30

СЕРЕДНІ		
2К6	Мехи	Тон
2	TBT-5N Trebuchet	50
3	HER-2S Hermes II	40
4	CN9-A Centurion	50
5	BJ-1 Blackjack	45
6	SHD-2H Shadow Hawk	55
7	GRF-1N Griffin	55
8	WVR-6R Wolverine	55
9	VND-1R Vindicator	45
10	ENF-4R Enforcer	50
11	DV-6M Dervish	55
12	HBK-4G Hunchback	50

ВАЖКІ		
2К6	Мехи	Тон
2	JM6-S JagerMech	65
3	CPLT-C1 Catapult	65
4	ON1-VA Orion	75
5	QKD-5A Quickdraw	60
6	DRG-1N Dragon	60
7	TDR-5S Thunderbolt	65
8	ON1-K Orion	75
9	DRG-1G Grand Dragon	60
10	TDR-5SE Thunderbolt	65
11	GRH-5H Grasshopper	70
12	CPLT-K2 Catapult	65

ШТУРМОВІ		
2К6	Мехи	Тон
2	CP-10-Z Cyclops	90
3	AWS-8T Awesome	80
4	AS7-D Atlas	100
5	VTR-9B Victor	80
6	ZEU-6S Zeus	80
7	BLR-1G BattleMaster	85
8	AWS-8Q Awesome	80
9	STK-3F Stalker	85
10	AS7-D Atlas	100
11	BNC-3E Banshee	95
12	BNC-3S Banshee	95

РОЗРОБКА

Оригінальний Дизайн
Системи Кампанії Хаосу
Бен Ром та Пол Сжарджн
Текст та Розробка
Рендал Н. Білс та Пол Сжарджн
Головний Розробник БатлТех
Брент Іванс
Помічник Головного Розробника
Рей Аррастіа
Редактор БатлТеху
Аарон Кехол
Обкладинка
Флоріан Мелліс
Внутрішній Арт
Кен Фейрклог, Марк Хейден, Алекс Іглесіас, Майк Джексон, Майкл Комарк, Марко Мацоні, Клаус Шервінскі, Ентоні Скрогінс, Стів Вентерс, Франц Воувінкель
Верстка
Девіл Кербер
Перевірка
Джошуа Франклін, Мері Кемпен, Джеф Свіфт

Переклад українською:
Микита "axeller" Бондаренко

Зауваження та пропозиції надсилайте на електронну адресу

BattletechUkraine@gmail.com

або у Фейсбук-групі

fb.com/BattletechUkraine

БАТЛТЕХ™

ЛИСТ ЗАПИСІВ ВОЄННОЇ КАМПАНІЇ

Назва місії: _____

Дата/Тривалість: _____

Назва Війська: _____ Стартові ПБ: _____

Фракція: _____ Ціна Місії: _____

Використані Опції	+/-

Виконані Цілі/Отримані ПБ	+/-

Витрати Між Місіями	+/-

Фінальні ПБ: _____

Назва місії: _____

Дата/Тривалість: _____

Назва Війська: _____ Стартові ПБ: _____

Фракція: _____ Ціна Місії: _____

Використані Опції	+/-

Виконані Цілі/Отримані ПБ	+/-

Витрати Між Місіями	+/-

Фінальні ПБ: _____

Назва місії: _____

Дата/Тривалість: _____

Назва Війська: _____ Стартові ПБ: _____

Фракція: _____ Ціна Місії: _____

Використані Опції	+/-

Виконані Цілі/Отримані ПБ	+/-

Витрати Між Місіями	+/-

Фінальні ПБ: _____

Назва місії: _____

Дата/Тривалість: _____

Назва Війська: _____ Стартові ПБ: _____

Фракція: _____ Ціна Місії: _____

Використані Опції	+/-

Виконані Цілі/Отримані ПБ	+/-

Витрати Між Місіями	+/-

Фінальні ПБ: _____

ПРИМІТКИ КАМПАНІЇ

© 2019 ТОВ Топс Компані. Класік БатлТех, БатлТех, Мех та БатлМех є зареєстрованими торговими марками ТОВ Топс Компані. Всі права захищено.
Каталіст Гейм Лабс та лого Каталіст Гейм Лабс є торговими марками ТОВ ІнМедіаРес Продакшн. Дозволено робити фотокопії для персонального користування.